

Bauhaus-Universität Weimar
Fakultät Kunst und Gestaltung
Promotionsstudiengang Medienkunst

Dekan: **Prof. Wolfgang Sattler**

Ph. D.-Arbeit

SPEAKING FROM SOMEWHERE

DER AUDIO-WALK ALS KÜNSTLERISCHE PRAXIS UND METHODE

<http://www.speakingfromsomewhere.art/>

JOHANNA STEINDORF

Mentorinnen: Prof. Dr. habil. Christiane Voss
Prof. Nathalie Singer

Gutachterinnen: 1. Prof. Dr. habil. Christiane Voss
2. Prof. Karina Nimmerfall

Datum der Einreichung: 31.03.2018

Wissenschaftliche Veröffentlichungen

- 2017 „The Audio Walk. From Locative to Situative Art“
Internationales Symposium sweep. Beiträge zur Klangforschung,
Bau Kunst Erfinden, Universität Kassel.
- „Walk-Along with a Mediated Presence: The Audio Walk as a Mobile Method“
Wi Journal of Mobile Media, Montreal.
- 2016 „Female Flânerie, Migration and Audio Walks“
Flâneur – New Urban Narratives International Conference, Lissabon.
- „Unfolding Spaces of My Memory: Female Migration through Audio“
Street Art & Urban Creativity Scientific Journal, Lissabon.
- 2014 „Of One's Own“, in: Montage Collage Komposition, Universität Siegen.
„Anleitung zum (sich) verlieren“, in: off topic, #05:verlieren,
Kunsthochschule für Medien: Köln.

Künstlerische Projekte

- 2018 „The Woman of the Crowd“, Audio-Walk
- „present views of past streets - A Walk Down Memory Lane“
Video und Karte
- „present views of past streets - Milano“, Video
- 2017 „The Voice“, Audio-Walk
- „Gone Astray“, GPS-lokalisierter Audio-Walk
- „Leaky Habitats & Broken Grammar“, Werkserie: Video, Print, Audio
- 2016 „present views of past streets - Stockholm“, Video
- 2015 „The Strange Half-Absence of Wandering at Night“, Audio-Walk
- „Lusco-Fusco“, Video
- 2014 „Parlor Talk - Berlin“, Audio-Maniküre-Performance
- „Parlor Talk - Bangalore“, Audio-Maniküre-Performance
- 2013 „Of One's Own“, Multimedia Performance

Ausstellungen und Festivals

- 2018 „Das Auge der Stadt: Der Flaneur vom Impressionismus bis zur Gegenwart“
Gruppenausstellung im Kunstmuseum Bonn
- „Arte e Parte Presenta“, Screening im Cinema Beltrade, Mailand, Italien
- 2017 „Auf Augenhöhe/eye-to-eye“, Gruppenausstellung
Vilnius Art Academy, Litauen und Kunstmuseum Bochum
- „Leaky Habitats & Broken Grammar“, Einzelausstellung Matjō Raum für Kunst, Köln
- „Dreset Regel“, B_Tours Festival, Tel Aviv, Jaffa & Lod, Israel
- 2016 „Oslo Flaneur Festival“, Norwegen
- „Rethinking Flanerie“ Gruppenausstellung
Marabouparken Art Gallery, Stockholm, Schweden
- 2015 „Circular Permutation“, Gruppenausstellung,
W139, Amsterdam, Niederlande
- „ausgewählt! Ausstellung der Stipendiaten“
Bauhaus-Universität Weimar
- „unerhört! Erste Feministische Radiotage Weimar“
- „B_Tour Festival“
Berlin und Leipzig
- 2014 „7:1 Brasilianische Künstler in Berlin“
Gruppenausstellung, Blockbuster Exhibitions, Berlin
- „two art inhibitions“ mit Claudia Reiche
1Shanthi Road Gallery Bangalore, Indien
- 2013 „FILE Electronic Languages International Festival“, São Paulo, Brasilien
- „Fleeting Gestures“, Performance-Abend im Quartier am Hafen, Köln

Artist-in-Residence

- März- Mai 2017 „Artport - Center for Young Art“, Tel Aviv, Israel
- September 2016 „B_Tours Vilnius“, Vilnius, Litauen
- März- Mai 2014 „bangaloREsidency“, Goethe Institut Bangalore, Indien

Vorträge

- 2017 Vortrag und Workshop zum Thema Audio-Walk
Das interdisziplinäre Labor »Bild Wissen Gestaltung«,
Exzellenzcluster der Humboldt-Universität zu Berlin
- 2016 Labor für Kunst und Forschung Mass Observation 2.0,
Universität zu Köln
Hochschule Düsseldorf, Fachbereich Design
- 2016 Gastvortrag zum Thema Audio-Walks
Institut für Medienkultur und Theater, Universität zu Köln
- Internationales Symposium sweep. Beiträge zur Klangforschung,
Bau Kunst Erfinden, Universität Kassel
- 2015 Flâneur - New Urban Narratives International Conference, Lissabon
- Nachwuchs Netzwerk Stadtkolloquium, Bauhaus-Universität Weimar
- Mobile Situations | Situated Media
Graduate Workshop, Lancaster Universität
- 2014 Stadtkolloquium „Urban PhD Research Seminar“
University College London (UCL)
- 2013 Vortrag zu Audio-Walks
Kunsthochschule für Medien Köln
- Vortrag über die eigene künstlerische Arbeit
Bauhaus-Universität Weimar
- FH Offenburg, Studiengang Mediengestaltung und Produktion
- Vortrag über die eigene künstlerische Arbeit
Minikonferenz „Hackers, Painters, Storytellers“, Startplatz, Köln
- 2012 Vortrag über die eigene künstlerische Arbeit
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasilien

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG: EINE THEORETISCHE UND PRAKTISCHE UNTERSUCHUNG DES AUDIO-WALKS.....	9
1. DER AUDIO-WALK ALS KÜNSTLERISCHES FORMAT.....	15
1.1. ABGRENZUNG UND DEFINITION	15
<i>Audioguides: Gemeinsamkeiten und Unterschiede</i>	<i>19</i>
<i>Künstlerische Audioguides</i>	<i>20</i>
<i>Locative Arts</i>	<i>24</i>
<i>Definition: Der Audio-Walk als künstlerisches Format</i>	<i>29</i>
1.2. MERKMALE DES AUDIO-WALKS	31
1.2.1. <i>Mobile Medien</i>	<i>31</i>
1.2.2. <i>Ortsspezifität</i>	<i>43</i>
1.2.3. <i>Mediatisierte, mobile Stimme.....</i>	<i>53</i>
1.2.4. <i>(Be-)Gehen, (Zu-)Hören und mobile (Zwischen-)Räume erzeugen</i>	<i>73</i>
1.2.5. <i>Ästhetische Erfahrung im Audio-Walk.....</i>	<i>93</i>
1.3. ZWISCHENSTAND	107
2. DER AUDIO-WALK ALS KÜNSTLERISCHE METHODE	109
2.1. VON KÜNSTLERISCHER DARBIETUNGSFORM ZU KÜNSTLERISCHER METHODE	109
2.2. DER AUDIO-WALK ALS EXPERIMENTELLE MOBILE METHODE	113
2.3. DIE EXPERIMENTREIHE	123
2.3.1. <i>Die Teilnehmerinnen.....</i>	<i>123</i>
2.3.2. <i>Die Experimente.....</i>	<i>128</i>
2.4. „THE STRANGE HALF-ABSENCE OF WANDERING AT NIGHT“	157
2.5. DIE AUSSTELLUNG: „LEAKY HABITATS & BROKEN GRAMMAR“	165
2.6. ABSCHLIEßENDE REFLEXION ZU DEN AUDIO-WALK-EXPERIMENTEN.....	169
REFLEXIVE SCHLUSSBETRACHTUNG UND AUSBLICK.....	171
DANKSAGUNG	177
ZITIERTER AUDIO-WALKS.....	179
ABBILDUNGEN	179
LITERATURVERZEICHNIS	181
ANHANG: GRUPPENDISKUSSIONEN UND SCRIPT	187
<i>TRANSKRIPTION: AUDIO-WALK-EXPERIMENT 1: SENSIBILISIERUNG</i>	<i>187</i>
<i>TRANSKRIPTION: AUDIO-WALK-EXPERIMENT 2: ERINNERUNG</i>	<i>207</i>
<i>TRANSKRIPTION: AUDIO-WALK-EXPERIMENT 3: ÜBERTRAGUNG</i>	<i>225</i>
<i>SCRIPT: „THE STRANGE HALF-ABSENCE OF WANDERING AT NIGHT“</i>	<i>237</i>

Einleitung: Eine theoretische und praktische Untersuchung des Audio-Walks

Die Frau sticht nicht wegen der Kopfhörer aus der Menge hervor: Inzwischen ist dieses Zubehör ein so gewöhnlicher Teil der alltäglichen Lebenswelt geworden, dass es kaum jemanden zu einer längeren Betrachtung veranlasst. Vielmehr fällt die Art und Weise auf, in der sie sich durch den öffentlichen Raum bewegt. Zunächst wirkt die Kopfhörende abwesend, als würde sie einer eigenen, langsameren Zeitlichkeit folgen. Beobachtet man sie länger, so erkennt man aus dieser verträumten Distanz heraus doch ein betontes Interesse an der aktuellen Situation. Sie mustert konzentriert ihre Umgebung, lässt sich Zeit, den Raum zu erkunden, während sie ein paar Schritte macht. Hin und wieder bleibt die Frau abrupt stehen, richtet ihre Aufmerksamkeit auf eine spezifische Situation, ein Lebewesen, einen Gegenstand oder ein Gebäude. Dann geht sie weiter, ändert dabei wiederholt die Richtung. Sie wirkt kurioserweise ziellos und zielorientiert zugleich.

Es scheint, als würde die Frau aufmerksam zuhören, nachdenken und auf unsichtbare, externe Impulse reagieren. Doch in welchem Zusammenhang steht das, was sie durch die Kopfhörer rezipiert, mit der aktuellen Situation? Beeinflusst es ihr Handeln, ihr Denken? Diese Fragen drängen sich den achtsamen Beobachter*innen auf. Als unbeteiligte Außenstehende bleiben ihnen die Antworten dazu jedoch verschlossen.

Bewusst wählte ich die Perspektive einer uneingeweihten Person für die einleitende Beschreibung, da dieser Standpunkt viele Aspekte verdeutlicht, die für meine Arbeit maßgeblich sind: Die Frau aus dem Beispiel ist die Teilnehmerin eines Audio-Walks¹, ein künstlerisches Format, das in unterschiedlichen Kunstgattungen und Disziplinen eingesetzt wird und der zentrale Untersuchungsgegenstand meiner Dissertation ist. Der künstlerische Inhalt wird dabei über ein tragbares Abspielgerät und Kopfhörer ermöglicht.

Nur anhand ihres Verhaltens ist die Teilnehmerin (wenn überhaupt) von einer Person zu unterscheiden, die mobil Musik hört. Wie jede andere Fußgängerin bewegt sie sich durch den öffentlichen Raum. Wie viele andere verwendet sie dabei Kopfhörer. Doch ihre Erfahrung unterscheidet sich grundlegend von der ihrer Mitmenschen: Über Kopfhörer rezipiert sie gehend Inhalte, die für die spezifische Situation konzipiert wurden. Begleitend erhält sie akustische Anweisungen, die sie durch den Stadtraum navigieren, ihr Hinweise geben und sie zusätzliche Handlungen ausführen lassen. Dies alles geschieht innerhalb eines Rahmens, der von einer Künstlerin oder einem Künstler absichtlich an einem spezifischen öffentlichen Ort definiert wurde. Die künstlerische Erfahrung fügt sich diskret und nahtlos in die alltägliche Lebenswelt. Sie lässt zwar besonders aufmerksame Außenstehende kurz über das Verhalten der Teilnehmerin grübeln, darüber hinaus wird dabei selten mehr offenbart; das Interesse der beiläufigen Zuschauer*innen wird schnell wieder von etwas anderem abgelöst.

Für die Teilnehmerin an sich erscheint die Umgebung jedoch transformiert. Der Klang erfüllt ihre akustische Wahrnehmung, dieser überträgt sich auf die Wahrnehmung aller anderen Sinne, auf ihre Imagination und auf die erlebte Stimmung insgesamt. Der Audio-Walk ist durch die spezielle

¹ Da der Begriff „Audio-Walk“ schon in einigen Publikationen zu dem Thema etabliert ist, habe ich mich dagegen entschieden, diesen einzudeutschen oder eine deutsche Entsprechung dafür zu finden.

Rezeptionssituation ein Sinnbild für die individuelle, subjektive Erfahrung jeder einzelnen Person und dafür, dass sich diese von der Erfahrung jeder anderen Person unterscheidet. Die Darbietung wird einzeln an einem spezifischen, meist öffentlichen Ort ausgeführt und realisiert sich durch die Kopfhörer doch im Verborgenen.

Der Grund für mein Interesse an dem künstlerischen Format liegt gerade in dem Verhältnis zwischen den unterschiedlichen konstitutiven Elementen begründet: in der Vermischung der alltäglichen Lebenswelt mit der künstlerischen Aufführung einerseits sowie in dem Kontrast zwischen der Erfahrung der Teilnehmer*innen und den unbeteiligten Fußgänger*innen andererseits. Die individuelle Position und Perspektive rücken im Audio-Walk ins Zentrum der Inszenierung. Dies wird auch von den Künstler*innen – eingeschlossen mir selbst – bewusst berücksichtigt.

Bestehende Werke dieser Gattung thematisieren zwar die Beziehung der Teilnehmer*innen zu ihrer Umgebung auf vielfältige Weise, doch der inhaltliche Schwerpunkt liegt vorwiegend auf dem Ort, an dem die Audio-Walks stattfinden. In meiner künstlerisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung kehre ich den Fokus bewusst um. Entgegen den gängigen, „ortszentrierten“ Ansätzen stelle ich die Erfahrung des Individuums in den Mittelpunkt der Untersuchung.

Daraus ergeben sich auch die zentralen Fragen meiner Dissertation, die aufeinander aufbauend theoretisch und praktisch untersucht werden: Welche Komponenten wirken im Audio-Walk zusammen, um seine – oftmals intensive – Erfahrung zu erzeugen? Wie beeinflussen spezifische persönliche Eigenschaften und der Hintergrund einer Person ihre individuelle Erfahrung des Audio-Walks?

Mit der Frage, was den Audio-Walk und seine Wirkung ausmacht, beschäftige ich mich im ersten Teil der hier vorliegenden Arbeit. Die einzelnen Merkmale des künstlerischen Formats und ihre Zusammenwirkung werden darin eindringlich erörtert. Den Ausgangspunkt für meine Analyse bietet die bildende Kunst, obwohl ein interdisziplinärer, die Kunstgattungen übergreifender Ansatz verfolgt wird, der Praktiken aus dem Theater, der Radio- und Klangkunst sowie der Performance berücksichtigt. Dafür nehme ich zu Beginn die Einordnung und Abgrenzung zu ähnlichen Formaten und Konzepten sowie eine erste Definition vor. Anschließend werden die einzelnen inhaltlichen und formalen Komponenten, die den Audio-Walk ausmachen, eindringlich betrachtet: Ortspezifität und Bewegung, die Wirkung von Klang bei der Verwendung mobiler Medien und die entsprechende Wirkung erster Audio-Walks. Zusätzlich wird betrachtet, wie das künstlerische Format inhaltlich und gestalterisch aufgebaut ist. Häufig behandelte Themen, die Wegführung und der Einsatz der Stimme, spielen darin eine wichtige Rolle, ebenso wie die Verwendung der binauralen² Aufnahmetechnik bei der Erzeugung von akustischen Räumen.

Die Räumlichkeit steht auch im Mittelpunkt der anschließenden Untersuchung der Wirkung des Audio-Walks. Dabei wird untersucht, wie die klangliche Überlagerung mehrerer akustischer und realer Räume zu einer intensiven – oder ästhetischen – Erfahrung führen kann. Wie diese ästhetische

² Das Wort „binaural“ bezeichnete zunächst nur, dass zwei Ohren beim menschlichen Hören involviert sind. Die Aufteilung des Sinnesorganes in linkes und rechtes Ohr ermöglicht die räumliche Wahrnehmung von Klang. Eine detaillierte Beschreibung dieser Technik nehme ich im weiteren Verlauf der Arbeit vor.

Erfahrung und deren Intensität von Künstler*innen beeinflusst werden kann, steht am Ende des ersten Teils der Arbeit im Fokus.

Ein Ziel, das dieses Forschungsprojekt verfolgt, ist somit eine umfassende Untersuchung des künstlerischen Formats zu bieten, was trotz des regen Interesses aus unterschiedlichen Disziplinen noch aussteht. Es erscheint von hoher Relevanz, da derzeit viele künstlerische Werke in dem Format kreiert werden, die passende Technologie kontinuierlich weiterentwickelt wird und die Motivation dafür aus vielfältigen Bereichen kommt.³ Dieser umfassenden Betrachtung, die im ersten Teil des Projekts wiedergegeben wird, füge ich meine eigene Perspektive hinzu, die von der Idee geleitet wird, den Audio-Walk auch als Methode der künstlerischen Forschung zu nutzen. Darin verlagert sich auch die Aufmerksamkeit von der spezifischen Situation hin zu der Person, die sich darin befindet und den Audio-Walk ausführt.

Dies wird im zweiten und praktischen Teil der Arbeit ausführlich dargelegt: In einer künstlerischen, experimentellen Untersuchung wird darin der Frage nachgegangen, wie sich die individuelle Perspektive auf die Rezeption des Audio-Walks auswirkt und wie der Audio-Walk wiederum auf spezifische Personen und -gruppen angepasst werden kann. Dieser Ansatz wird mit dem Ziel verfolgt, mehr über die subjektive Erfahrung einzelner Individuen zu erfahren, die sich unter bestimmten Bedingungen in einer Stadt aufhalten. Der Audio-Walk wird aus den Perspektiven seiner Teilnehmerinnen gedacht und entwickelt.

Das künstlerische Format wird zur künstlerischen Methode, indem sowohl der mediatisierte Inhalt als auch der Rahmen des Audio-Walks zugunsten einer Erkenntnisgewinnung jeglicher Art erweitert wird. In der von mir realisierten Fallstudie wurde eine spezifische Personengruppe berücksichtigt: Frauen, die erst kürzlich aus dem Ausland nach Köln migriert sind. Statt eines Audio-Walks wurden in diesem Fall sogenannte Audio-Walk-Experimente nach unterschiedlichen Ansätzen konzipiert, durchgeführt und anschließend diskutiert und ausgewertet. Die Experimentreihe wurde von der Frage geleitet, wie sich die individuellen Aspekte ihrer Erfahrung – als Frau alleine in einem neuen Land anzukommen und sich in einer Stadt zurechtzufinden – auf die Wahrnehmung der alltäglichen Lebenswelt auswirken. In einer längeren Phase regelmäßiger Zusammenarbeit wurden unterschiedliche Ansätze verfolgt und in gemeinsamen Treffen als Audio-Walk-Experimente handlungsbasiert erforscht. Die Experimente wurden von Interviews und Nachbesprechungen in der Gruppe begleitet. Alle drei Komponenten – Experimente, Interviews und Gespräche – formen gemeinsam das, was ich hier als künstlerische Methode skizziere.

Gleichzeitig wurde die aktuelle Position der Frauen in der Welt berücksichtigt. Diese bezieht sich nicht nur auf die ortsspezifische Erfahrung, sondern auch auf die Art und Weise, wie ihre Biografie und der aktuelle Lebensabschnitt ihre Sicht auf die Welt beeinflussen. So erklärt sich der Titel der vorliegenden Arbeit: „Speaking from Somewhere“. In den Audio-Walk-Experimenten erhalten die Frauen eine Stimme, die ihren individuellen und aktuellen Blickwinkel widerspiegelt. Es wird dabei eine Momentaufnahme erzeugt und erfasst, aus der subjektives und situiertes Wissen hervorgeht.

³ Kunst, Design, Sozial- und Geisteswissenschaften sowie die Geografie und der umfassende interdisziplinäre Bereich der „*Mobility Studies*“, auf den ich später detaillierter eingehen werde, nutzen den *Audio-Walk*.

Die Wissenschaftlerin Donna Haraway vertritt die These, dass Wissen immer an eine spezifische Person und an die aktuelle, lokale Situation gebunden ist. Wissen sei dementsprechend immer situiertes Wissen. Haraway entfernt sich dabei von der Idee einer distanzierten und unbegrenzten Sichtweise auf die Welt. Ihrer Ansicht nach ist diese immer durch die eigene Position bedingt:

„Situated knowledges are about communities, not about isolated individuals. The only way to find a larger vision is to be somewhere in particular. The science question in feminism is about objectivity as positioned rationality. Its images are not the products of escape and transcendence of limits (the view from above) but the joining of partial views and halting voices into a collective subject position that promises a vision of the means of an ongoing finite embodiment, of living within limits and contradictions – of views from somewhere.“⁴

Ebendiese Idee lässt sich auf die Zusammenarbeit mit den Frauen innerhalb der Audio-Walk-Experimente anwenden: In meinem Projekt erfolgt die Sichtweise auf die Stadt nicht aus dem losgelösten „view from above“ – und generiert keine Übersicht wie eine Landkarte. Vielmehr handelt es sich dabei um eine situierte Sichtweise einzelner Individuen, die mit beiden Füßen auf der Erde stehen. Die räumliche Position der Teilnehmer*innen ist in Audio-Walks ein „view from the ground“: Sie blicken aus Augenhöhe auf die Welt, was eine wichtige Voraussetzung für ihre Erfahrung darstellt. Die einzelnen, partiellen Perspektiven der Individuen werden bei der Experimentreihe ergänzt und formen eine kollektive subjektive Position, die eine veränderliche, begrenzte Verkörperung berücksichtigt sowie die Tatsache, dass jede Person immer innerhalb bestimmter Begrenzungen und Widersprüche lebt.

Die Komponenten, aus denen sich diese individuellen, lokalisierten Perspektiven speisen, wurden durch die Analyse von und durch das Arbeiten mit dem Audio-Walk hervorgebracht. Der erste und der zweite Teil der Dissertation sind demnach auf einer theoretisch-methodologischen Ebene untrennbar miteinander verknüpft. Die unterschiedlichen Elemente verbinden sich in einer komplementären Vorgehensweise zur künstlerischen Forschung. Theoretische und praktische Ansätze strukturieren diese und spiegeln die Arbeitsweise wider, die ebenso komplementär ist. Zusammen sollen sie ein facettenreiches Bild davon geben, was das künstlerische Format ausmacht und wie es darüber hinaus in einem experimentellen Ansatz zur Wissensgenese genutzt werden kann.

Auch stellt das Forschungsprojekt die Frage, welche Erkenntnisse aus dieser künstlerischen Methode hervorgehen, wie diese nutzbar gemacht und welche Form sie annehmen können. Die aus den einzelnen Experimenten gewonnene Erfahrung und das Dokumentationsmaterial fließen stets in neue Experimente und Werke ein und werden dadurch ästhetisch erfahrbar gemacht. Ziel ist es, damit eine gewisse Nachvollziehbarkeit der Zusammenarbeit und ihrer Entwicklung zu gewährleisten.

Als Folge dessen führen die Experimente aus dem zweiten Teil zirkulär an den Beginn der Arbeit zurück: Aus der Darbietungsform wird eine Methode, die wiederum als Darbietung erfahrbar gemacht wird. Es entsteht in einem letzten Schritt aus den Erkenntnissen der Experimentreihe

⁴ Donna Haraway, „Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective“, in: *Feminist Studies* (1988), S. 575–599, hier: S. 590.

schließlich ein eigenständiger *Audio-Walk* als Kristallisationspunkt⁵ der Arbeit, in den sowohl wissenschaftliche als auch ästhetische Forschung gleichberechtigt mit einfließen. Die individuelle Erfahrung wird somit zugleich erforscht und produziert, mit dem Ziel, diese besser zu verstehen und das erlangte Wissen für Kunst und Wissenschaft nutzbar werden zu lassen.

⁵ Anke Haarmann, *Artistic Research – Künstlerische Forschung*, Berlin 2008, S. 4.

1. Der *Audio-Walk* als künstlerisches Format

1.1. Abgrenzung und Definition

Was genau ist nun der *Audio-Walk*?

In den vergangenen sechs Jahren, in denen ich mich intensiv mit dem Thema beschäftigt habe, kam diese Frage immer wieder auf: Was genau ist nun der *Audio-Walk*? Im Kontext meiner eigenen künstlerisch-theoretischen Forschung, in akademischen Seminaren und Workshops, die ich an unterschiedlichen Universitäten geleitet habe, sowie bei der Zusammenarbeit mit dem Wallraf-Richartz-Museum in Köln und in Gesprächen mit Freund*innen und Kolleg*innen.

„Audio- und Video-Walks sind ortsspezifische Arbeiten, in denen öffentliche, institutionalisierte oder private Orte in Form eines Rundgangs von den Rezipientinnen gehend durchschritten und erkundet werden. Ausgangspunkt bilden dabei häufig lokale Begebenheiten, Fakten oder vergangene Ereignisse des Ortes und gegebenenfalls seiner Anwohner. Walks sind als Parcours, netzartige Fläche oder Labyrinth angelegte Inszenierungen, die die Zuschauer zumeist einzeln durchlaufen.“⁶

Dieser Definition von Nina Tecklenburg wäre hinzuzufügen, dass der künstlerisch inszenierte Walk medial erweitert wird. Dabei spielen eindeutig die verwendete Technik und die Nutzungspraxis eine bedeutende Rolle, ebenso wie der künstlerisch-experimentelle Inhalt der Stücke.

Vor jedem *Audio-Walk* steht eine Einweisung, die aus zwei Schritten besteht: dem Zugang zu der Technik und dem Ablauf der ambulanten Performance. Am Veranstaltungsort werden entweder handelsübliche MP3-Player und Stereo-Kopfhörer ausgehändigt oder man erhält mittels eines Download-Links bzw. einer speziellen App (z. B. „miniatures for mobiles“) Zugang zu dem Audio-Material, das man auf seinem eigenen mobilen Gerät mit Kopfhörern rezipieren kann. Anschließend wird kurz die Funktionsweise des Geräts/der App erläutert und es folgt die Anleitung, was man nun zu tun hat (in einigen Fällen inklusive der Position, an der man sich befinden soll, wenn der Start-Knopf gedrückt wird).

Dieses kleine, unscheinbare technische Gerät, das ich nun in die Jacken- oder Hosentasche stecke, und die handelsüblichen Kopfhörer machen die Erfahrung erst möglich: Das portable Abspielgerät beinhaltet den Audio-Track, den die Künstlerin produziert hat. Dieser Track stellt aber nicht alleine das Kunstwerk dar. Erst wenn das Hörstück mit Kopfhörern angehört wird, während die Person den Anweisungen der Stimme in der Aufnahme folgend durch einen vorgegebenen Raum geht, entfaltet sich das Kunstwerk. Die Art der Rezeption ist nicht von dem Werk zu trennen: Das ortsspezifische, ephemere künstlerische Format kann ohne die Technik, ohne den spezifischen Ort, ohne die Teilnehmer*in und ohne ihre/seine Bewegungen darin nicht existieren.

Gehen, mit Kopfhörern Zuhören und mit allen Sinnen Wahrnehmen sind Tätigkeiten, die dabei inbegriffen sind und simultan erfolgen. Schon in der Auflistung fällt auf, dass sich die direkte Einwirkung des medial vermittelten Inhalts auf die Ohren der Teilnehmer*innen begrenzt und doch die gesamte Erfahrung beeinflusst.

⁶ Nina Tecklenburg, *Performing stories. Erzählen in Theater und Performance*, Bielefeld 2014, S. 204 f.

Der Regisseur Atom Egoyan prägte den Ausdruck „*physical cinema*“, um die *Audio-Walks* zu beschreiben.⁷ Am treffendsten finde ich dafür die deutsche Übersetzung „körperlich erlebbares Kino“, da es die verschiedenen Ebenen einbezieht, welche die Erfahrung umfasst: Mit und durch den Körper wird das Ereignis hervorgebracht. Die künstliche klangliche Ebene und die Welt in und um die Person herum werden in der Erfahrung zusammengebracht, so wie ein Film die Musik und das Bild miteinander verschmelzen lässt.

Egoyan räumt ein, dass ihm im Angesicht des „*physical cinema*“ die vergleichsweise steife Förmlichkeit des Kinosaals bewusst werde, da die Position von Publikum, Leinwand und Projektor darin klar definiert und fixiert ist. Die Methode im *Audio-Walk* hingegen, das Schauspiel von der Projektionsfläche loszureißen und es jeder/jedem Teilnehmer*in über die Kopfhörer direkt zu vermitteln, verwandle die Welt um uns in eine Art Kulisse. Dem Regisseur zufolge lasse dies aber die Wirklichkeit nicht unwirklich oder plötzlich pluralisiert wirken, vielmehr suggeriere der Ansatz einer solchen Kunst, dass unser scheinbar langweiliger Alltag („*seemingly dull everyday existence*“) das Potenzial beinhalte, gleichzeitige magische Erlebniswelten zu offenbaren: Die unsichtbare klangliche Welt in ihren Werken produziere so einen eigenen Ereignishorizont, der kaum wahrnehmbare und oftmals unbemerkte Ebenen der Realität hervorbringe.⁸

Die Erfahrung im *Audio-Walk* übersteigt nach Egoyan die im Kino, da erstens keine Leinwand das inszenierte Ereignis von der Person trennt, zweitens die direkte Umgebung der Teilnehmer*innen zur Kulisse wird und drittens sich an dem öffentlichen Ort spontane, ungeplante Elemente in den *Audio-Walk* mischen, die das Ereignis einmalig und lebendig machen.

Das Reale, das Mediale, das Fiktive und das Imaginäre sind die unterschiedlichen Wirklichkeitssphären, die Pamela C. Scorzin zufolge in der Erfahrung der Teilnehmer*innen miteinander fusionieren.⁹ In diesem Zusammenhang konkretisiere sich ein szenografischer Hyperraum „jedoch nur durch die jeweils aktualisierende Gegenwart eines Publikums, durch die realisierende Präsenz eines jeweiligen Partizipanten.“¹⁰

Einerseits ist die direkte Erfahrung der Teilnehmer*innen notwendig, um das Werk hervorzubringen, andererseits evoziert die Erfahrung bei ihnen auch subjektive, individuelle emotionale Regungen. Die Arbeitsweise der Künstler*innen, die *Audio-Walks* entwickeln, ist ebenfalls eine szenografische: Auditiv wird ein Ort bespielt und erzeugt, an dem diese Erfahrung gemacht werden kann. Zwar bezieht sich Scorzin mit dem folgenden Zitat auf eine spezielle Installation von Janet Cardiff und George Bures Miller (im Verlauf des Textes mit Cardiff/Miller abgekürzt), diese Ideen lassen sich jedoch ebenfalls auf andere *Audio-Walks* von diesen und weiteren Künstler*innen anwenden:

⁷ Atom Egoyan, „Janet Cardiff“, in: *Bomb* No. 79 (2002), S. 60–67.

⁸ Mirjam Schaub, *Janet Cardiff. The walk book ; [on the occasion of the Exhibition "Janet Cardiff: Walking thru" at Space in Progress, Thyssen-Bornemisza Contemporary, Vienna (April 20 - June 26, 2004)]*, Köln 2005, S. 24.

⁹ Pamela C. Scorzin, „Metaszenografie. ‚The Paradise Institute‘ von Janet Cardiff und Georges Bures Miller als inszenatorischer Hyperraum der post-ästhetizistischen Szenografie“, in: Bohn, Wilharm (Hg.), *Inszenierung und Ereignis*, Bielefeld 2009, S. 303–314.

¹⁰ Scorzin, „Metaszenografie“, S. 309.

„Sie erzeugen einen Ort für subjektive Erfahrungen und unikale Erlebnisse, sie weisen darin ihrem Publikum einen Platz und eine Rolle zu, lenken respektive bestimmen, kontrollieren, manipulieren und konditionieren ihn aus einer diskret versteckt, unbestimmt und unsichtbar gemachten Position heraus, die jedoch die Grundverantwortung für alle weiteren darin stattfindenden Interaktionen trägt.“¹¹

Die minutiöse Planung und Entwicklung eines *Audio-Walks* für das Publikum bleibt bei dessen Erfahrung im Verborgenen und kommt nur an einigen Stellen zum Vorschein. Ebenso funktioniert das sanfte Lenken der Aufmerksamkeit und der Handlungen dadurch, dass die Spannung aufrechterhalten wird und die Teilnehmer*innen dazu verführt werden, die Anweisungen weiter auszuführen, um auch der Erzählung weiter folgen zu können. Bewegung, Partizipation und Narration sind untrennbar miteinander verknüpft.

Was den Inhalt dieser Narration angeht, ist das Format sehr flexibel: Der *Audio-Walk* ist mit allen möglichen Themen und Ideen beispielbar, die sich zwischen den Polen „Ort“ und „Person“ modular einstellen lassen. So kann beispielsweise die Historie eines Ortes aus einer oder mehreren spezifischen Perspektiven berücksichtigt werden (beispielsweise Geschichte, Geografie, Soziologie, Anthropologie etc.). Es ist zudem auch möglich, fiktionale Erzählungen einzubetten und die Umgebung lediglich als Kulisse zu nutzen, in der sich die Geschichte entfaltet. Durch die Erweiterung des Interaktionsangebotes an die Teilnehmer*innen, beispielsweise durch die Verwendung unterschiedlicher Objekte, können soziale Beziehungsgeflechte entstehen und reflektiert werden.

Der *Video-Walk* bildet dabei eine Ausnahme: Der Blick wird darin auch auf einen Bildschirm gelenkt. Diese Variante des künstlerischen Formats soll jedoch eher am Rande betrachtet werden. Die Präsenz des Audios und die Abwesenheit eines vermittelten Bildes ermöglichen es, dass das, was die jeweilige Person in der Umgebung erfährt, durch ihre Imagination und Erinnerung ergänzt wird.

Da sie integrale Bestandteile des *Audio-Walks* darstellen, ist es sinnvoll, die unterschiedlichen Spezifika, die in der Erfahrung des künstlerischen Formats zusammenwirken, einzeln zu analysieren. Diese Eigenschaften wären, dass die Werke 1. ortsspezifisch angelegt sind, 2. durch die Begehung des spezifischen Areals und 3. unter Verwendung von Kopfhörern und Portables hervorgebracht und zugleich erfahren werden, wobei 4. eine körperlose Stimme die Navigation, Narration und Aufmerksamkeit der Person über die Aufnahme steuert. So wird 5. klanglich und imaginativ ein mobiler Raum erzeugt, in dem die aktuelle Wahrnehmung der Umgebung und die Realität für die teilnehmende Person erweitert wird, sodass die Erfahrung das übersteigt, was an dem Ort wirklich und möglich zu sein scheint.

Nach dieser Darlegung soll in einem letzten Schritt untersucht werden, wie diese Aspekte zusammenwirken und eine intensive Erfahrung erzeugen, die als eine ästhetische wahrgenommen werden kann. Der immaterielle Raum, der im *Audio-Walk* auditiv und imaginativ geschaffen wird, bietet die Möglichkeit, verborgene und alternative Geschichten über einen konkreten Ort zu erzählen. So können auch Aspekte des öffentlichen Raums aufgezeigt werden, die sonst vernachlässigt, außer Acht gelassen oder eben erst durch dieses Format aktiviert werden. Als

¹¹Scorzin, „Metaszenografie“, S. 311.

Grundlage für meine Argumentation möchte ich aber zuerst definieren, wie die spezielle Art und Weise, in der diese Kunstwerke rezipiert werden, dazu beiträgt, dass eine Erfahrung geschaffen wird, die sich von anderen Kunsterfahrungen und Formaten unterscheidet.

An die Frage, was denn nun der *Audio-Walk* tatsächlich sei, knüpft häufig der Vergleich zum Audioguide im Museum an. Ich selber habe in der Vergangenheit widerwillig auf den Audioguide verwiesen, da wesentlich mehr Leute damit bereits eine Erfahrung gesammelt haben, diese fast überall auf der Welt in kulturellen Institutionen zu finden sind und die Rezeptionssituation der eines *Audio-Walks* sehr ähnelt. Selbst die Künstlerin Janet Cardiff¹², die den Begriff *Audio-Walk* prägte, vergleicht das Format mit dem Audioguide. In ihrer Beschreibung wird jedoch schnell deutlich, dass sich das künstlerische Format ganz essenziell von einem klassischen Audioguide unterscheidet:

„The format of the audio walks is similar to that of an audioguide. You are given a CD player and told to stand or sit in a particular spot and press play. On the CD you hear my voice giving directions, like ‚turn left here‘ or ‚go through this gateway‘, layered on a background of sounds: the sound of my footsteps, traffic, birds, and miscellaneous sound effects that have been pre-recorded on the same site as where they are being heard. This is an important part of the recording. The virtual recorded soundscape has to mimic the real physical one in order to create a new world as a seamless combination of the two. My voice gives directions but also relates thoughts and narrative elements, which instill in the listener a desire to continue and finish the walks (...). All of my walks are recorded in binaural audio with multilayers of

¹² Seit 1991 haben Janet Cardiff und George Bures Miller 20 *Audio-* und sieben *Video-Walks* (Stand November 2017) entwickelt, die international auf Gruppenausstellungen, Biennalen, in renommierten Museen und Galerien gezeigt wurden. Das kanadische Künstlerpaar ist somit dafür verantwortlich, dass *Audio-* und *Video-Walks* als Format eine gewisse Bekanntheit erreicht haben. Seit über 25 Jahren beschäftigen sie sich mit dem Format und haben dadurch eine unvergleichbare Erfahrung gesammelt. Die Sichtbarkeit und langjährige Tätigkeit der beiden führte auch dazu, dass diverse Artikel und Bücher zu ihrem Werk und speziell über die *Walks* geschrieben wurden. Es existiert daher eine Fülle an Materialien über Cardiff/Millers *Audio-Walks*, zu denen ich ebenfalls einfach Zugang erhielt.

Trotz intensiver Bemühungen, *Audio-Walks* von anderen Künstler*innen ausfindig und für die hier vorliegende Arbeit nutzbar zu machen, bleibt das Künstlerduo doch ein zentraler Bezugspunkt innerhalb meiner Auseinandersetzung. Durch die Menge an Informationen konnte ich eine sehr ausführliche Analyse ihrer Werke vornehmen: Neben den Texten, die über die *Walks* geschrieben wurden, sind auch viele Teile der Skripts und des künstlerischen Prozesses online und in Büchern verfügbar. Außerdem konnte ich an Originaldateien einiger *Audio-Walks* gelangen.

Es war daher möglich, sehr viel über die technische, inhaltliche und formelle Umsetzung herauszufinden, ebenso wie über ihren künstlerischen Prozess, der nicht weit von einem künstlerisch-forschenden Ansatz entfernt ist. Interessant ist für mich auch die Möglichkeit, ihre *Walks* als eine zusammenhängende Werkreihe zu betrachten, in der wiederkehrende Themen, Charaktere und Elemente und schließlich auch technologische Entwicklungen abzulesen sind. Das Wissen über die *Audio-* und *Video-Walks* der Künstler bildet daher die Basis für viele Aspekte, die bei dem Format relevant werden und auch in meiner eigenen künstlerischen Arbeit Anwendung finden.

*sound effects, music and voices (sometimes as many as 18 tracks) added to the main walking track to create a 3D sphere of sound.*¹³

Die Technik und die Art und Weise, wie beide Formate vom Publikum genutzt werden, mag ähnlich sein – vor allem die Verwendung von Kopfhörern und die Synchronisierung von Audio und Position im Raum –, doch die künstlerisch gestalterische Herangehensweise sowie der Umgang mit dem Raum sind dabei sehr verschieden und entscheidend für die Erfahrung der Teilnehmer*innen. Die Entsprechung mit dem musealen Audioguide endet in dem Moment, wenn Cardiff beginnt, den Inhalt des Hörstücks darzustellen – oder im übertragenen Sinn in dem Moment, wenn die partizipierende Person auf „Play“ drückt und der künstlerische Inhalt in den Kopfhörern erklingt.

Audioguides: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Bevor ich auf die Eigenschaften des *Audio-Walks* eingehe, möchte ich eine Definition des artverwandten Formats Audioguide vorstellen. Kathrin Popp beschreibt den Audioguide als *akustische Führung*:

*„Er liefert ergänzende Informationen zu einer Ausstellung, erläutert einzelne Exponate und vermittelt Hintergrundwissen dazu. Daneben wird er inzwischen aber auch in anderen Kontexten, etwa begleitend zu oder als alleinige Informationsquelle für Stadtführungen oder auch im Zusammenhang mit Theater- und anderen Bühnenproduktionen eingesetzt.“*¹⁴

Obwohl Popp ihre Definition in dem Zitat schon um andere Anwendungsfelder erweitert hat, wird deutlich, dass es sich beim Audioguide vordergründig um ein Instrument kultureller Bildung handelt. Jennifer Fisher formuliert den Auftrag eines Audioguides kritischer: Es sei eher ungewöhnlich, dass im Audioguide, wie im begleitenden Katalog zu einer Ausstellung, Kritik zu eben dieser geäußert würde. Ganz im Gegenteil seien diese Artefakte dazu da, die Bedeutung der Ausstellung und der Arbeit der Kuratoren zu verstärken oder gar zu überhöhen.¹⁵

Inhaltlich steht im Vordergrund der *Audioguides*, so Popp, ein mündlich vorgetragener Text, der mitunter weitere akustische Elemente wie Geräusche oder Musik beinhalten kann.¹⁶ Diesen Text bezeichnet sie als „Audiotext“. Der Audiotext nutzt die Gegebenheit aus, dass der auditive und der visuelle Sinn gleichzeitig angesprochen werden können: Statt den Blick vom Exponat abzuwenden, um den Informationstext auf einer Tafel in dessen Nähe zu lesen, kann die oder der Museumsbesucher*in den Gegenstand sorgfältig betrachten, während die Informationen akustisch und in unterschiedlichen Sprachen vermittelt werden.

¹³ Janet Cardiff, Mirjam Schaub, *Janet Cardiff. The walk book ; [on the occasion of the Exhibition "Janet Cardiff: Walking thru'" at Space in Progress, Thyssen-Bornemisza Contemporary, Vienna (April 20 - June 26, 2004)]*, Köln 2005, S. 15.

¹⁴ Kathrin Popp, *Das Bild zum Sprechen bringen. Eine Soziologie des Audioguides in Kunstaussstellungen*, Bielefeld 2013, S. 12.

¹⁵ Jennifer Fisher, „Speeches of display. The Museum Audioguides of Sophie Calle, Andrea Fraser and Janet Cardiff“, in: *Parachute* (1999), S. 24–31.

¹⁶ Popp, *Das Bild zum Sprechen bringen*, S. 41.

Jede Person, die irgendwann das Angebot eines Museums angenommen und einen Audioguide ausprobiert oder andere Besucher*innen dabei beobachtet hat, wird mit der Nutzung vertraut sein: Den einzelnen Gegenständen innerhalb der Ausstellung ist jeweils eine Episode¹⁷ der akustischen Führung zugeordnet, die in der Nähe des Gegenstands gekennzeichnet ist.¹⁸ Dabei wird weder eine Route noch eine Geschwindigkeit festgelegt, in der man die Inhalte rezipieren soll. Außerdem können die Episoden beliebig wiederholt oder übersprungen und die Inhalte auch unvollständig angehört werden. Die Erfahrung, das Museum zu besuchen, mag insgesamt eine durchgängige sein, der Audioguide bietet aber nicht zwangsläufig eine zusammenhängende oder eine durchgehende Erfahrung. Er erweitert lediglich das Wissen über die Objekte und kann die Wirkung oder das Verständnis für das Gesamtkonzept der Ausstellung und für die Exponate auf die jeweilige Person vermitteln. Der Audioguide ist eine Ergänzung zu einer Ausstellung, die sonst auch ohne ihn eigenständig funktioniert.

Auch in einer Stadtführung kann ein Audioguide verwendet werden, bei dem der klangliche Inhalt ein Zusatz zu dem darstellt, was direkt gesehen und beim Stadtspaziergang erkundet wird. Der Audiotext funktioniert in beiden Fällen wie eine Bildunterschrift oder ein Bildtext, der Zusatzinformationen zu dem Gegenstand oder Gebäude bietet, dem man gegenübertritt. Der geschriebene Text wird durch das auditive Medium ersetzt. Audioguides und Audio-Tours bieten so eine zusätzliche dokumentarische Ebene, die einen tieferen Einblick in die Geschichte und den Kontext eines Gegenstandes oder Ortes erlaubt.

Künstlerische Audioguides

Inzwischen gibt es durchaus experimentellere Audioguides wie beispielsweise „Ghostwriter“ von der Gruppe Blast Theory, der anlässlich der Wiedereröffnung des *Royal Albert Memorial Museum* in Exeter im Jahr 2011 entstand. Außerdem haben sich einige Künstler*innen mal spielerisch, mal kritisch mit dem Audioguide auseinandergesetzt. Andrea Fraser und Sophie Calle sind dabei zu nennen, ebenso wie Karin Sander, die mit dem Werk „Zeigen. Eine Audio-Tour durch Berlin“ das Konzept des Audioguides umdrehte. Überall an den Wänden des Ausstellungsraumes wurden Schilder fixiert, auf denen der Name des/der Künstler*in, der Titel des Werks und eine Zahl zu lesen waren. Mit einem speziellen Gerät, das den Besucher*innen zur Verfügung gestellt wurde, konnten sie jeweils die Zahlen anwählen und so die Audio-Arbeiten von 566 in Berlin lebenden Künstler*innen in der leeren Ausstellungshalle der temporären Kunsthalle in Berlin 2010 erleben. Da die Exponate rein klanglich zu erfahren waren, wurde die Zugehörigkeit von Bild und Klang, die sonst im Audioguide von Bedeutung ist, durch die fehlenden Exponate ad absurdum geführt.

Weitere Beispiele, bei denen Künstler*innen das Format des Audioguides subvertierten, stellt Jennifer Fisher in dem Artikel „*Speeches of display: The Museum Audioguides of Sophie Calle, Andrea Fraser and Janet Cardiff*“ vor. Sie beschreibt drei unterschiedliche künstlerische Werke, die als Gegenposition zum klassischen Audioguide funktionieren: Sophie Calles „*La Visite Guidée*“ (1994), Andrea Frasers „*Untitled*“ (1993) und Janet Cardiffs „*Chiaroscuro*“ (1999). Die Autorin erkennt die

¹⁷ Popp, *Das Bild zum Sprechen bringen*, S. 41.

¹⁸ Inzwischen existieren auch automatisierte Systeme, die ihre Information räumlich anordnen und passend zu der Position der Museumsbesucher wiedergeben.

Gemeinsamkeiten der drei Positionen in der Verknüpfung von Klang und Bewusstsein für die eigene räumliche Position. Diese Verknüpfung hat zum Ziel, die Betrachtenden an ein spezifisches Kontinuum der Erfahrung heranzuführen:

„Significantly, none of these artists deals with the actual exhibitions within which the audiotour takes place. Instead, ambience and atmosphere are treated as an aesthetic support for particular interrogations of artist, audience, objects of attention and transitions through the museum. While these artists' audioguides differ conceptually, each functions as a relational form merging sound and proprioception to link the viewer with particular continuums of experience. These audioguides are not educational or ‚interpretative‘ but rather, in themselves, generative.“¹⁹

Diese Werke folgen weder einem Bildungsauftrag noch einer Logik, in der das Museum oder die Ausstellung unkritisch überhöht wird, sondern generieren eigene Reflexionen und Herangehensweisen an den Ort und das, was sich darin abspielt. Wie Fisher zu erkennen gibt, handeln diese künstlerischen Werke nicht von der Ausstellung an sich. Stattdessen positioniert sich die jeweilige Künstlerin in einem strategischen Verhältnis zu der ausstellenden Institution durch eine politische oder persönliche Intervention.²⁰ Die Werke von Fraser, Calle und Cardiff stellen einen „parasitären“ Eingriff in das Museum und die aktuelle Ausstellung dar: Sie eignen sich den Ort für anderweitige Themen an und stehen dem Audioguide und womöglich dem institutionellen Rahmen kritisch gegenüber: So stellt Sophie Calle in „La Visite Guidée“ persönliche Gegenstände zu den bestehenden Exponaten in die permanente Ausstellung des Museum Boijmans Van Beuningen in Rotterdam und liefert über den Audioguide autobiografische Erzählungen zu den jeweiligen Objekten. Andrea Fraser interviewte im Vorfeld der Whitney Biennale in New York die Mitarbeiter*innen und fokussiert in der daraus entstandenen Klangcollage „Untitled“ auf die Unsicherheiten und Wissenslücken ihrer Interviewpartner*innen.

Der zweite wichtige Aspekt, den Fisher benennt, ist die Art und Weise, wie die Teilnehmer*innen körperlich und imaginativ in die Werke eingebunden sind. Sie nutzt dabei den Begriff der „Propriozeption“, den Stefan Niklas als den Sinn beschreibt, der für die Bewegung und Lage des eigenen Körpers im Raum verantwortlich ist und auf die sensomotorische Struktur des Körpers verweist, deren Einheit als Körperschema bezeichnet wird.²¹

Die Propriozeption kann somit weder einem einzelnen Sinn oder Teil des Körpers zugeordnet werden, noch wird sie bewusst ausgeübt. Sie erfüllt eine koordinierende Funktion aller Sinne, die im Körper zusammenlaufen. Besonders in dem Werk von Janet Cardiff sei Fisher zufolge die Propriozeption von entscheidender Bedeutung, da die Bewegung der Sprecherin (die über Kopfhörer erklingt) parallel zu der Bewegung der Zuhörenden abläuft.

¹⁹ Fisher, „Speeches of display“, S. 31.

²⁰ Fisher, „Speeches of display“, S. 27.

²¹ Stefan Niklas, *Die Kopfhörerin. Mobiles Musikhören als ästhetische Erfahrung*, Paderborn 2014, S. 66.

Janet Cardiff²² schuf zusammen mit George Bures Miller neben „*Chiaroscuro*“ eine ganze Reihe von *Audio-Walks*, die in Museen und Galerien angesiedelt sind: „*An Inability to Make a Sound*“ (Eye Level Galerie, Halifax Kanada, 1992), „*Chiaroscuro*“ (San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, USA, 1997), „*MOMA Walk*“ (Museum of Modern Art, New York, USA, 1999), „*In Real Time*“ (Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, USA, 1999) und „*Ps1 Walk*“ (Ps1, New York, USA, 2001). Der Unterschied zu Audioguides liegt folglich nicht in der Rahmung des Werkes: Das Setting für *Audio-Walks* kann in Innen- und Außenräumen gewählt werden und hierbei bewusst die Mobilität nutzen, um von innen nach außen zu gelangen.

Cardiff/Miller werden oft von internationalen Institutionen beauftragt, um für diese ortsbezogene *Walks* zu erstellen. Diese sind eigenständige künstlerische Beiträge. Sie dienen nicht als eine Erweiterung, um Hintergrundwissen zu vermitteln, sondern bieten vielmehr eine *alternative* akustische Begehung des Museums, die sich von der tradierten Narration der Institution und dessen Kurator*innen absetzt.

Ein kurzer Auszug aus dem „*MOMA Walk*“ soll dies verdeutlichen:

*Janet (whispering): The guard is singing (sound of singing guard).
Try to follow the sound of my footsteps so that we can stay together. The floor tiles look like clouds, it's like I'm floating when I walk. We're going to go upstairs. What do I collect? Pieces of conversations, the sunlight on my kitchen table, the feel of his fingers touching my hair, the smell of my dog's fur. Let's go up the escalator, to the second floor.
It's a nice view of the garden from here. I can see two women sitting, talking to each other by the fountain, another person is reading a book smoking a cigarette.
[...]Let's go on. Turn to the right. I really like this section of small paintings in front of us, especially the ones on the opposite wall. Stop by the Frida Kahlo, the self-portrait with her sitting on a chair in a man's suit.*²³

Die Künstlerin beschreibt in dem Abschnitt, was sie im Moment der Begehung sieht: Exponate der Ausstellung (kleinformatige Bilder, ein Selbstporträt von Frida Kahlo), Personen, denen sie im Museum begegnet (der singende Museumswächter, Menschen, die durch das Fenster im Garten zu beobachten sind) und Teile der Architektur des Museums (die Bodenfliesen, die Aussicht auf den Garten und die Rolltreppe). Damit verflochten sind Anweisungen zur Navigation und Reflexionen, die scheinbar von ihrem Besuch im Museum ausgelöst wurden.

Folgt man Janets²⁴ Schritten, so stimmen bei der Rezeption des *Audio-Walks* die Exponate und die Architektur mit dem überein, was die oder der Museumsbesucher*in selber erfährt. Auch klanglich

²² In den 1990er-Jahren entstanden die *Walks* unter der Signatur von Janet Cardiff, inzwischen werden jedoch beide als Autoren genannt. Auf ihrer gemeinsamen Website versammeln sie selbst die frühen Werke dieser Gattung unter der Rubrik „*Walks*“.

²³ Janet Cardiff und George Bures Miller: Online verfügbar unter <http://www.cardiffmiller.com/artworks/Walks/index.html>, zuletzt aktualisiert am 20.11.2016, zuletzt geprüft am 08.02.2017.

²⁴ „*Janet*“ ist die wiederkehrende Figur in den Werken von Cardiff/Miller. Auf sie gehe ich im Kapitel zur Stimme ausführlicher ein.

wird der Raum, dank der binauralen Aufnahmetechnik, über Kopfhörer so wiedergegeben, wie er dort aufgezeichnet wurde. Der aktuelle und der aufgenommene Klang überlagern sich. Durch diese Verdoppelung erzeugen gerade die klanglichen Abweichungen oder Übereinstimmungen die Spannung im Hörstück: Wenn der Museumswächter singend vorbeischlendert, versucht man die Erscheinung mit der Realität abzugleichen: Existiert die Person nur auf der auditiven Ebene oder ist er tatsächlich körperlich anwesend?

Die Art und Weise, in der die Stimme im *Walk* eingesetzt wird, ist ein zweiter Aspekt, der im Kontrast zu einem Audioguide steht: Sie adressiert die kopfhörende Person direkt, wechselt flexibel und schnell von einem externen Bezugsobjekt zu abstrakten persönlichen Gedanken, die wie ein innerer Monolog erscheinen. Dann wechselt sie wieder zurück, äußert ihre eigene Meinung zu Exponaten und assoziative Ideen zur Architektur, die sie durchquert. Die Stimme ist weder neutral oder objektiv gehalten, noch fühlt sie sich körperlos an: Durch die binaurale Aufnahmetechnik erklingt sie ganz nah, als würde die Künstlerin tatsächlich dastehen und den Teilnehmer*innen etwas ins Ohr flüstern.

Durch die Synchronisierung der eigenen Atmung mit der einer abwesenden Frau bewirke die Stimme Mirjam Schaub zufolge in *Audio-Walks* eine Art Trance: „... sie erzeugt die Simulation von Schwellenbewusstsein mittels einer akustischen Rückkopplung, welche die Zuhörer mit der verführerischen Stimme einer Fremden verbinden.“²⁵ So stellen sie die Konventionen einer Ortsbegehung oder auch Museumsführung „auf den Kopf“ und führen den Betrachter aus dem Reich des etablierten Sehens hinaus.²⁶ Der Ausdruck „Trance“ kann auch als Bild für diese äußerst intensive Erfahrung gesehen werden, in die jede teilnehmende Person hineingezogen wird. Die direkte Ansprache und die Hinweise der Stimme auf die unmittelbare Umgebung transformieren – zusammen mit dem räumlichen Klang – den Ort und die Wahrnehmung des Individuums.

Während Stimme und Klang im Audioguide dazu eingesetzt werden, um die Exponate, die Ausstellung und eine Stimmung darin zu unterstützen, kreieren die *Audio-Walks* eine ganz unabhängige Erfahrung. Stimme und Klang nehmen zwar ebenfalls auf den Ort und dessen Konfiguration Bezug, können aber mit den eigenen Erzählungen diesen gleichzeitig kontrastieren.

Ganz unterschiedliche Elemente werden somit während des *Audio-Walks* zu einer Erfahrung verknüpft. Im Beispiel der *Audio-Walks*, die im Museum stattfinden, sind die einzelnen Exponate vielleicht noch ein Teil davon, aber nicht mehr der Mittelpunkt. Man könnte eine Abgrenzung zu Audioguides darin sehen, dass erstens statt einzelnen Gegenständen der Ort insgesamt bespielt wird und zweitens eine intensive, ästhetisch aufgeladene Erfahrung erzeugt werden soll, die keine Verpflichtung dem Programm der Institution gegenüber beinhaltet. Der *Audio-Walk* besetzt somit einen eigenen Raum, wohingegen der Audioguide lediglich den Raum der Exponate erweitert. Das Museum wird durch den *Audio-Walk* augmentiert, der Raum und die Atmosphäre verändert und der Fokus von den Exponaten weggeführt. Für den *Audio-Walk* ist alles, was an dem jeweiligen Ort ist und geschieht, potenziell von Interesse. Es gibt so gesehen keine hierarchische Unterscheidung.

²⁵ Mirjam Schaub, „Die Kunst des Spurenlegens und -verfolgens. Sophie Calles, Francis Alys' und Janet Cardiffs Beitrag zu einem philosophischen Spurenbegriff“, in: Sybille Krämer (Hg.), *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst*, Frankfurt am Main ¹2007, S. 121–141, hier: S. 133.

²⁶ Schaub, „Die Kunst des Spurenlegens und -verfolgens“, S. 133.

Stattdessen gibt es nur punktuelle Fokussierungen auf unterschiedliche Teile des Raumes (und das, was diesen momentan erfüllt), die durch die gebotene Aufmerksamkeit für den Moment hervortreten.

Locative Arts

Lanfranco Aceti definiert die *Locative Arts* als eine Kunst, die räumlich kontextualisiert ist und künstlerische Praktiken umfasst, die Bewegung (und deren Fehlen) und Verortung als Inspirationsquelle, Inhalt, Materialität und Kontext nutzt.²⁷ Das Wort „locative“ bedeutet im Englischen „of or being a grammatical case that denotes place or the place where or wherein.“²⁸ *Locative Arts* bezeichnet somit „verortende“ oder „verortete“ Kunst.

Zwischen 2003 oder 2004 entwickelt sich diese Kunstgattung und ihre Benennung.²⁹ Zu dem Zeitpunkt ist die Technologie, die dafür verwendet wird, noch sehr neu. Aus der Faszination für mobile Lokalisierungstechnologien heraus entstehen künstlerische Projekte, in denen der spielerische, experimentelle und zugleich kritische Umgang mit diesen Verortungstechniken im Mittelpunkt steht. Viele der Geräte und Gadgets werden von den Künstler*innen selber gebaut oder zusammengestellt, andere entwickeln wiederum Methoden, um sich bestehende Technologien anzueignen.³⁰

Der Künstler und Kurator Drew Hemment schreibt 2006 einen der ersten Artikel darüber. Er bietet darin folgende Definition und Einordnung an:

„The exploratory movements of locative art are located between the act of communications and networking and the arts of landscape, walking and the environment. Artists are responding to the technical possibilities of electronic mapping and positioning technologies and location-aware, networked media by asking what can be experienced now that could not be experienced before, in some cases creating more or less conventional screen-based visualizations using location data, in others mapping new horizons for creative content and the art object and a new understanding of the relation between physical and digital.“³¹

Während die Verortungstechnologie zentral ist für die Entstehung dieser Kunstgattung, betont Hemment, dass diese nicht nur selber thematisiert und kritisch reflektiert wird, sondern auch neue kreative Möglichkeiten bietet, die es künstlerisch auszuloten gilt. Dem fügt er hinzu, dass die Herausbildung verorteter und verortender Medien eine Konvergenz von geografischen und räumlichen Daten signalisiert, welche mit der Mobilisierung der Computertechnologie und von Datenräumen einhergeht. Diese Kunst ist untrennbar mit mobilen und drahtlosen Systemen verknüpft, von denen unsere alltägliche Lebenswelt durchzogen ist. Die Idee, dass digitale Inhalte

²⁷ Lanfranco Aceti u. a. (Hg.), *L.A. Re.Play: Mobile Network Culture in Placemaking*, 2015, S. 10.

²⁸ k.A., „Site.“, <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/site>>, letzter Zugriff 08.03.2018.

²⁹ Drew Hemment, „Locative Arts“, in: *Leonardo, the International Society for the Arts, Sciences and Technology* 39 (2006), S. 348-355, hier: S. 348.

³⁰ Marc Tuters, „From mannerist situationism to situated media“, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 18 (2012), S. 267–282, hier: S. 271.

³¹ Hemment, „Locative Arts“, S. 348.

ortlos sind, tritt in den Hintergrund. Durch verortete und verortende Medien werden zusätzlich Bedeutungen an Orte gebracht, um so auf den räumlichen Kontext hinzuweisen und aktiv damit zu interagieren. Mediale Inhalte werden in die direkte Umwelt zurückgeführt und somit in alltägliche Handlungen übersetzt.³²

Parallel zu dieser Kunstgattung entwickelt sich der interdisziplinäre wissenschaftliche Forschungsbereich der „*Locative Media*“, der sich parallel dazu mit den unterschiedlichen Implikationen der Verortung von Medien auseinandersetzt. Sowohl die Forschung als auch die Techniken der Verortung haben sich in den inzwischen mehr als zehn Jahren, seit der Artikel von Hemment erschien, verfeinert, vervielfältigt und zunehmend in die mobilen Geräte zurückgezogen.³³ Die mobilen Geräte wurden so grundlegend in den Alltag integriert. Mimi Sheller und Hana Iverson zufolge werden diese Praxen zunehmend als eine Art soziales und räumliches Interface erforscht, das unser Verhältnis zu Verkörperung, Bewegung, Ort und Raum verändert. In dem Kontext, so Sheller und Iverson, sehen viele Künstler*innen und Theoretiker*innen mobile verortete Kunst (*mobile locative art*) als eine wesentliche Form des sozialen Experimentierens und der spekulativen Inszenierung.³⁴

Innerhalb dieser künstlerisch-wissenschaftlichen Ansätze erkennt Sheller eine Vielzahl von Praktiken, die den Körper, die aktuelle Umgebung, das digitale Interface und die sozialen Bezüge (sowohl aus der Nähe als auch der Distanz) ineinandergreifen lassen:

*„Mobile art includes a diverse set of practices that are not simply about screening digital art on portable devices, but might involve sound walks, psychogeographic drifts, site-specific story-telling, public annotation, digital graffiti, collaborative cartography, or more complex ‚mixed-reality‘ interactions.“*³⁵

Wie man der Aufzählung entnehmen kann, steht die Technologie nicht immer im Mittelpunkt dieser Ansätze. Diese Entwicklung erkennt auch Aceti: Die Technologie sei zwar eine Komponente, jedoch nicht die Voraussetzung für räumlich verortete und räumlich kontextualisierte Kunstwerke.³⁶

Audio-Walks gehören von Anfang an sowohl zur Kategorie der *Locative Arts* als auch der *Mobile Media Arts* dazu: entweder durch die Verwendung von frühen Formen der technologiegestützten Verortung oder durch den Einsatz einer analogen Verortungstechnik, wobei einfache Anweisungen die Position, Route und Geschwindigkeit vorgeben. Popplow und Scherffig betonen, dass subjektive Verortungsmethoden, die häufig narrative Elemente nutzen, parallel zu der technischen „idealen“ Verortung eine zentrale Rolle in den *Locative Arts* spielen: „Sie verweisen auf den Bruch zwischen

³² Ksenia Fedorova, „Sound Cartographies and Navigation Art. In Search of the Sublime“, in: *Leonardo Electronic Almanac* (2015), S. 44-59, hier: S. 47.

³³ Tuters, „From mannerist situationism to situated media“, S. 271.

³⁴ Aceti u. a., *L.A. Re.Play: Mobile Network Culture in Placemaking*, S. 14.

³⁵ Mimi Sheller, „Mobile Mediality“, <<http://www.flowjournal.org/2012/11/mobile-mediality/>>, letzter Zugriff 08.03.2018.

³⁶ Aceti u. a., *L.A. Re.Play: Mobile Network Culture in Placemaking*, S. 10.

(scheinbar) objektiver Karte und persönlich erlebtem Raum, zwischen grafischer Abstraktion und Erzählungen von Orten.³⁷

Während Popplow und Scherffig auf einen Bruch zwischen dem subjektiv erlebten und dem repräsentierten Raum hinweisen, beschreibt Sheller eher das Verwischen der Unterschiede zwischen sich gegenüberstehenden Polen: dem Physischen und dem Digitalen, dem Körperlichen und dem Virtuellen, dem Kunstraum und der alltäglichen Lebenswelt, der Autorschaft und dem Publikum. Die *Locative Arts* kreieren nach Sheller durch ihre Verortung einen hybriden Raum.³⁸

Hemment identifiziert drei übergreifende Kategorien der *Locative Arts*: Mapping, Geo-Annotation und ambulante Performances.³⁹ Er betont, dass alle drei Kategorien miteinander verknüpft sind. Mapping umfasst Arbeiten, in denen Künstler*innen Kartierungen anfertigen. Die Geo-Annotation arbeitet mit der virtuellen Platzierung von Daten und Gegenständen an einem spezifischen geografischen Punkt. Als ambulante Performance bezeichnet er Werke, in denen die Bewegung als Voraussetzung für die Rezeption des Werkes dient. *Audio-Walks* sind Hemments Definition folgend im Rahmen der *Locative Arts* als ortsspezifische Performances zu verstehen, die auf dem Weg hervorgebracht werden – im Hören und Gehen.

Drew Hemment spricht im Zusammenhang mit den *Locative Arts* vom *Audio-Walk* als ambulante Performance, die er in drei Unterkategorien einteilt: interpretativ/erklärend (*interpretative/explanatory*), expressiv/generativ (*expressive/generative*) und sozial/relational (*social/relational*).⁴⁰ An dieser Stelle erscheint mir seine Auslegung hilfreich, um zu definieren, was einen *Audio-Walk* als künstlerisches Format auszeichnet.

Zusätzlich möchte ich noch eine weitere Aufteilung heranziehen, nämlich die von Elena Biserna, da sie detaillierten Aufschluss darüber gibt, wie unterschiedlich die Zusammenhänge zwischen der aktuellen Umgebung und dem künstlerischen und medialen Erzeugnis sein können. Biserna benutzt im Gegensatz zu Drew Hemment, der Adjektive einsetzt, jeweils ein Verb, um die Art und Weise zu beschreiben, in der eine bestimmte künstlerische „Taktik“ das Verhältnis zwischen den Teilnehmer*innen und dem urbanen Raum neu konfiguriert: offenlegen (reveal), überschreiben (overwrite) und interagieren (interact).⁴¹ Sowohl in Hemments als auch Bisernas Definition sind die Grenzen unscharf: Die einzelnen künstlerischen Projekte beschränken sich nicht unbedingt auf eine einzige Art und Weise, jedoch lässt sich anhand der Schwerpunkte eine Einordnung herstellen.

1. Interpretativ/Erklärend (offenlegen): Im Mittelpunkt dieser künstlerischen Herangehensweise steht der Ort, an dem das Werk rezipiert wird. Das künstlerische, oftmals dokumentarische Material

³⁷ Laura Popplow, Lasse Scherffig, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, in: Regine Buschauer (Hg.), *Locative media. Multidisciplinary perspectives on media and locality = Medialität und Räumlichkeit; multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien*, Bielefeld 2013, S. 277–295, hier: S. 286 f.

³⁸ Sheller, „Mobile Mediality“

³⁹ Hemment, „Locative Arts“, S. 349.

⁴⁰ Hemment, „Locative Arts“, S. 351.

⁴¹ Elena Biserna, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, in: *Wi: Journal of Mobile Media* 9 (2015), hier: S. 6.

liefert Informationen, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven und Disziplinen formen (Geschichte, Architektur, Geologie, Stadtforschung, Ethnologie etc.), sodass Fakten und Details einen tieferen oder ganz spezifischen Zugang zu der Umgebung ermöglichen. Hemment führt als ein Beispiel der Umsetzung einer solchen Arbeit Audio-Monologe an, welche die Person eine bestimmte Strecke entlangführen.⁴² Ähnlich wie im Audioguide ersetzt die Stimme den geschriebenen Text und ermöglicht es so den Teilnehmer*innen, sich individuell mit vergangenen Ereignissen und Eigenschaften, die in der Stadt verborgen sind, auseinanderzusetzen. Klanglich werden so Aspekte des Ortes offenbart, die sonst nicht zugänglich wären.

Das Werk *„50 Aktenkilometer: Ein begehbare Stasi-Hörspiel“* (2012) der Künstlergruppe Rimini Protokoll ist hierfür ein Beispiel: Verschiedene Momente und Perspektiven werden anhand des Werkes hervorgebracht, die ein historisches Kapitel der Stadtgeschichte beleuchten. Observationsberichte, Persönlichkeitsbilder, Operativpläne, Gedächtnisprotokolle und Originaltöne aus den Archiven finden darin Verwendung.⁴³

2. Expressiv/Generativ (überschreiben): Der künstlerische Ausdruck ist der Schwerpunkt der zweiten Kategorie. Hemment erkennt darin eine Begegnung mit Medien und Umgebungen, die intrinsisch ist und aus dem spezifischen Verhältnis zwischen der Stimme und der/dem einzelnen Teilnehmer*in hervorgeht.⁴⁴ Die Künstler*innen nutzen die spezielle Rezeption des auditiven Inhalts über Kopfhörer und betonen so die geheime Beziehung, die sich durch die Stimme mit der Person einstellt. Letztere lauscht den Geschichten, die sich ebenfalls insgeheim und nur für sie entfalten. Die Umgebung wird miteinbezogen, jedoch werden fiktionale Erzählungen und Begegnungen zusätzlich hineinprojiziert. Die Bilder, die in der Imagination der Teilnehmer*innen erzeugt und mit dem Ort in Verbindung gebracht werden, überschreiben somit die aktuelle Umgebung und erweitern diese. Durch die Zugabe von dem künstlerischen Inhalt wird die alltägliche Lebenswelt, wie Elena Biserna schreibt, *in der Wahrnehmung der Teilnehmer*innen* temporär überschrieben:

*„By doing so, they ‚dramatize‘ everyday reality immersing the walker in urban adventures, in cinematic experiences on the move, or in a multiplicity of stories, testimonials and interpersonal traces left by the inhabitants of the area returning a fragmented and manifold ‚image‘ of the city.“*⁴⁵

Der Kontrast zwischen aktueller und fiktiver *Soundscape* kann jedoch auch paradoxerweise dazu führen, die Klänge in der Umgebung aufmerksamer wahrzunehmen. Die Wiedergabe von *Field Recordings* an dem Ort, wo sie zuvor aufgenommen wurden, kann zu diesem Kontrast oder zu einer Vermischung führen, ebenso wie völlig künstliche Klänge, die vor Ort gehört oder sogar mittels technischer Hilfsmittel erzeugt werden.⁴⁶ Ein Beispiel für eine solche Kontrastierung wären die *Audio-Walks* von Janet Cardiff. Die aktuelle Umgebung wird auditiv mit dem Ereignis aus der Vergangenheit

⁴² Hemment, „Locative Arts“, S. 351.

⁴³ Deutschlandradio: Radioortung, „10 Aktenkilometer Dresden: Ein begehbare Stasi-Hörspiel“, www.dradio-ortung.de/10km.html, letzter Zugriff 29.01.2017.

⁴⁴ Hemment, „Locative Arts“, S. 351.

⁴⁵ Biserna, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, S. 11.

⁴⁶ Biserna, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, S. 11.

überschrieben, gleichzeitig wird auch die Perspektive der Künstlerin und deren Recherche thematisiert und durch O-Töne selbst geführter Interviews ergänzt.

3. Sozial/Relational (interagieren): Die Interaktion mit der Umgebung und mit anderen Teilnehmer*innen ist zentral für die dritte Kategorie. In den Radioballetts der Gruppe LIGNA werden beispielsweise zeitgleich mehrere hundert Teilnehmer*innen miteinbezogen: Über eine bestimmte Radiofrequenz wird eine Art Choreografie sprachlich übermittelt. Die Teilnehmer*innen empfangen die Sendung gleichzeitig und führen die Handlungen synchron aus. So können sie für die Dauer der Performance aus der alltäglichen Lebenswelt heraustreten. Andererseits spielen sie mit der Spannung, die sich zwischen „eingeweihten“ Teilnehmer*innen und nichts ahnenden Passanten im Stadtraum ergibt. Statt den Ort zu interpretieren oder durch die Narration zu erweitern, sind die Projekte dieser Kategorie vielmehr urbane Interventionen, die sowohl räumlich als auch sozial wirken.⁴⁷

Das Konzept eines zerstreuten Kollektivs bildet ein zentrales Merkmal des Radioballetts: Erst durch die große Menge an Personen, die gleichzeitig an der Intervention an öffentlichen Orten teilnimmt, wird das Werk hervorgebracht. So beschreibt Ole Frahm von LIGNA die Handlungsmacht des temporären Kollektivs wie folgt: „Für den Zeitraum des Radioballetts entsteht eine Assoziation, ein temporäres Kollektiv. Die Aktion wäre nicht möglich, wenn nicht auch die anderen da wären. Wenn eine Person das Radioballett machen würde, würde man sie aus dem Bahnhof rausräumen. Aber dadurch, dass das Radioballett kollektiv, aber zerstreut stattfindet, ist es durchsetzbar.“⁴⁸

Biserna führt in der Kategorie „interagieren“, die dem Sozialen/Relationalen inhärent ist, außerdem Werke an, in denen die Bewegung und Interaktion mit der Umgebung selber eine Komposition hervorbringt. Die Klangproduktion und das Zuhören werden miteinander verflochten. Das Verhältnis von Körper und Raum wird dadurch intensiviert⁴⁹, dass der Körper durch dessen Bewegung vor Ort zum Instrument wird und die Klänge produziert.

Ein Beispiel dafür, wie Unzugängliches durch eine künstlerische Strategie für das menschliche Gehör zugänglich gemacht wird, sind die „*Electrical Walks*“ von Christina Kubisch. In den elektromagnetischen Spaziergängen wird durch spezielle Kopfhörer der Klang von elektrischen Strömen verstärkt und für das menschliche Gehör erfahrbar gemacht. Durch das Spaziergehen wird eine Vielfalt unterschiedlicher Klänge hörbar, die im Stadtraum verteilt sind. Auch diese Arbeit setzt die Bewegungen der Teilnehmer*innen voraus. Körper und Technologie werden zum Instrument. Ob nun Fakten, fiktionale Narrationen oder die Arten der Interaktion im Mittelpunkt stehen: Die Inhalte des *Audio-Walks* überlagern oder überschreiben die gängige Geräusch- und Erlebniskulisse oder sie bringen durch die Interaktion bestimmte Themen in den Mittelpunkt. Dabei sind auch Mischformen nicht auszuschließen.

Die hier beschriebene Vielfalt ermöglicht die Nutzung des Formats *Audio-Walks* in ganz unterschiedlichen Kontexten und künstlerischen Bereichen. Während die weiter oben genannten

⁴⁷ Hemment, „Locative Arts“, S. 350.

⁴⁸ Nicole Vrenegor, „Kollektive Zerstreuung. Ligna experimentiert mit Formen der politischen Intervention“, www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm, letzter Zugriff 25.01.2017.

⁴⁹ Biserna, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, S. 18.

Künstlerinnen und ihre Projekte der bildenden Kunst zuzuordnen sind, gibt es durchaus Künstler*innen und -gruppen, die eher dem Theater, der Performance-, der Radiokunst, dem Design nahestehen oder zwischen diesen Disziplinen agieren. Nina Tecklenburg verwendet die Bezeichnung „Theaterinstallation“, die von Barbara Gronau in dem gleichnamigen Buch geprägt wurde. Der Definition nach seien die *Walks*: „multimediale und kunstspartenübergreifende Arrangements, in denen ‚Architektur, Medien, Materialien, Klänge, Objekte und Subjekte‘ ortsspezifisch in Szene gesetzt werden und die ‚vom Publikum durch Eigenbewegung erschlossen werden‘ müssen.“⁵⁰

Dem Zitat folgend verortet Tecklenburg den *Audio-Walk* zwischen darstellender und bildender Kunst. Innerhalb dieser Arbeit werde ich eine weitere Möglichkeit vorstellen, wie der *Audio-Walk* eingesetzt werden kann: als Methode der künstlerischen Forschung. Darauf werde ich in einem späteren Kapitel ausführlich eingehen. Dort verorte ich den *Audio-Walk* zwischen Wissenschaft und bildender Kunst. Die einzelnen Komponenten des *Walks* können dabei zur Erkenntnisgewinnung über das Verhältnis von Individuum und (Stadt-)Raum genutzt werden. Die *Audio-Walks* als künstlerische, performative Inszenierung bieten ebenfalls die Möglichkeit, eine kritische Reflexion zu diesen Themenfeldern anzuregen, doch der Schwerpunkt liegt auf der Erfahrung im Allgemeinen.

Egal, ob als künstlerische, performative Inszenierung oder als mobile Methode: Im Mittelpunkt des *Audio-Walks* steht in jedem Fall das Individuum und dessen Erfahrung an dem spezifischen Ort. Durch das Hinzufügen auditiver Inhalte, die sich sprachlich und/oder klanglich auf die aktuell erfahrene Umgebung beziehen, kann eine Realitätsmischung erzeugt werden. Diese kann entweder in einer wie von Mirjam Schaub beschriebenen Art Trance resultieren oder aber zu einer gesteigerten Aufmerksamkeit führen, welche die Teilnehmer*innen zu einer aktiven imaginativen Tätigkeit und Auseinandersetzung mit ihrer Umgebung führen.

Der Annahme, dass die Teilnehmer*innen lediglich den Anweisungen und der Narration im *Audio-Walk* folgten, ohne diesen kritisch zu reflektieren, stellt Scorzin eine aktive Handlungsoption gegenüber. Sie hebt hervor, dass die Teilnehmer*innen durch die spezielle Rezeptionssituation sehr wohl in der Lage seien, „eigene kreative kombinatorische Lösungsversuche wie auch subjektive kognitive Verständnisprozesse hervor(zu)bringen.“⁵¹

Wenn Realität und künstlerischer – und somit künstlicher – Inhalt nicht mehr auseinanderzuhalten sind, wenn plötzlich etwas Unmögliches an einem Ort möglich zu werden scheint, erlebt die partizipierende Person eine Situation, die das rationale Verständnis übersteigt. Sie mag in dem Zusammenhang neugierig, verunsichert oder sogar irritiert sein, in jedem Fall wird ihre eigene Wahrnehmung herausgefordert und sie wird zwangsläufig dazu gebracht, sich dem gegenüber zu positionieren und, hieraus folgend, zu handeln.

Definition: Der *Audio-Walk* als künstlerisches Format

Zusammenfassend könnte eine vorläufige Definition des *Audio-Walks* folgendermaßen lauten: Es handelt sich um ein intermediales, gattungsübergreifendes künstlerisches Format, in dem die

⁵⁰ Tecklenburg, *Performing stories*, S. 205.

⁵¹ Scorzin, „Metaszenografie“, S. 306 f.

Künstler*innen speziell für die Rezeption mit portablen Medien und Kopfhörern ein Hörstück produzieren, das an eine Einzelperson adressiert ist und von dieser ortsspezifisch entlang einer Strecke oder einem Areal aufgeführt wird. Sei die Person nun alleine oder in einer Gruppe unterwegs: Der oder die einzelne Teilnehmer*in wird durch das simultane Empfangen des Klangs und das Abschreiten der Strecke in ein synästhetisches Ereignis involviert, bei dem das Reale, das Mediale, das Fiktive und das Imaginäre sich vermengen und eine ästhetisch aufgeladene, intensive Erfahrung ermöglichen. Das Werk realisiert sich durch den Körper und die Imagination der einzelnen Person, worauf ich später ausführlich eingehen werde. Sie ist aktiv daran beteiligt, das Werk hervorzubringen und es zugleich zu reflektieren. Ort und Individuum werden in Beziehung zueinander gesetzt, wobei der inhaltliche Schwerpunkt der künstlerischen Werke im Bereich zwischen beiden Polen ganz unterschiedlich ausgerichtet sein kann. Die Erfahrung ist an einem spezifischen Ort verankert, sie wird jedoch erst durch die teilnehmende Person im Moment der Aufführung aktiviert.

1.2. Merkmale des *Audio-Walks*

1.2.1. Mobile Medien

Eine wichtige Voraussetzung für das künstlerische Format bildet die Möglichkeit, ungehindert zu Fuß unterwegs zu sein, während man akustisch individuelle Inhalte rezipiert, die anderen verwehrt bleiben. Ohne portable Geräte wäre die spezielle Rezeptionsform im *Audio-Walk* nicht zu realisieren. Den Anfangspunkt bei der Betrachtung der einzelnen Bestandteile des *Audio-Walks* möchte ich daher hier setzen: in der Untersuchung, wie sich mobile Medien in unserer Gesellschaft entwickelt und etabliert haben und wie diese schließlich auch in künstlerischen Projekten eingesetzt werden.

Ob nun *Walkmen*, *Discmen*, *MP3-Player* oder *Smartphones* jeglicher Art: Wichtig ist dabei nicht unbedingt die Technik, sondern vielmehr die Handlung, die damit ermöglicht wird. In dieser Arbeit steht das mobile Empfangen klanglicher Inhalte im Mittelpunkt. Mehr müssen die Geräte für die meisten *Audio-Walks* nicht beherrschen. Schon die einfachsten und rudimentärsten Geräte können diese Funktion ausführen.

Der Kulturwissenschaftler Iain Chambers beschreibt den *Walkman* als technisches Instrument und als kulturelle Aktivität.⁵² Zum einen ist der *Walkman* ein tragbares Abspielgerät mit Speichermedium und Kopfhörern. Zum anderen umfasst er das mobile Kopfhören als eine Handlung, die im öffentlichen Raum ausgeführt wird. Diese beiden Gesichtspunkte bilden den Ausgang der Analyse zum mobilen Musikhören, mit der ich diesen Teil der Arbeit beginnen möchte. Während sich der *Walkman* seit den 1980er-Jahren popularisiert und aus technischer Hinsicht stetig weiterentwickelt hat, so ist die damit verbundene kulturelle Aktivität immer noch dieselbe – und beschreibt das, worum es hier geht: die eigene Musik oder andere auditive Inhalte mit sich zu tragen und diese über unterschiedliche Strecken und Umgebungen hinweg ununterbrochen zu hören, ohne dass Menschen im direkten Umfeld davon betroffen sind. Kopfhörer erlauben dabei die Individualisierung des Hörerlebnisses. Die digitalen Speichermedien ermöglichen die scheinbar unbegrenzte Wiederholung und Neuordnung der Hörstücke. Die eigentlich statische Musikquelle wird dabei am Körper mitgetragen und mobilisiert. Und so ergibt sich eine Rezeptionsform, die immer wieder neue Situationen hervorbringen kann, wenn die Musik in unterschiedliche Kontexte mitgenommen wird und dadurch einen neuen Kontext erzeugt.⁵³

Detailliert auf die Eigenschaften sowie die Kultur- und Technikgeschichte der mobilen Geräte einzugehen, würde den Umfang dieser Arbeit sprengen.⁵⁴ Dennoch erscheint es sinnvoll, einige Aspekte der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung der Geräte zu untersuchen und diese in den Kontext der Entwicklung erster *Audio-Walks* zu stellen.

Die Nutzung solcher Geräte hat sich im Verlauf der letzten 30 Jahre normalisiert. Vor dem *Walkman* gab es zwar schon Kofferradios, Kassettenrekorder, Autoradios und ähnliche Produkte, eine

⁵² Iain Chambers, „The Aural Walk“, in: ders. (Hg.), *Migrancy, culture, identity*, London 2002, S. 49–53, hier: S. 51.

⁵³ Shūhei Hosokawa, Birger Ollrogge, *Der Walkman-Effekt*, Berlin 1987.

⁵⁴ Heike Weber bietet einen ausführlichen Blick auf diese Themen in ihrem Buch „*Das Versprechen mobiler Freiheit. Zur Kultur- und Technikgeschichte von Kofferradio, Walkman und Handy*“, Bielefeld 2008.

bedeutende Verbreitung des mobilen Musikhörens und der Nutzung von Kopfhörern etablierte sich aber vor allen Dingen durch den *Walkman* und dessen massenhafte Verbreitung Mitte der 80er-Jahre. Mit dieser Dekade brach das Zeitalter des „*Personal Stereo*“ an, das sich gerade durch die Größe, leichte Handhabung, durch das Gewicht und den erschwinglichen Preis durchgesetzt hat.⁵⁵

Für diejenigen, die in den 80er-Jahren zum ersten Mal mit Kopfhörern durch die Stadt liefen, bildete sich hieraus eine vollständig neue Erfahrung: „Dadurch vermischten sich der akustische Sinn und die visuelle Wahrnehmung des Aufenthalts- bzw. durchquerten Raumes auf bisher unbekannte Weise, und sie konnten nur durch die Technik derart ent- und neu verkoppelt werden.“⁵⁶ Die gesamte Wahrnehmung der unmittelbar erlebten Umwelt verändert sich mit dem Klang, der während der Bewegung durch den Raum fortwährend präsent ist.

Aufgrund des niedrigen Frequenzbereichs wurden die ersten portablen Radiorekorder Ende der 60er-Jahre als sprechende Notizbücher vermarktet. Diese sollten dafür genutzt werden, Diktate, Beobachtungen und Ideen festzuhalten, ohne nach Stift und Papier greifen zu müssen. Einerseits muss für das Diktiergerät der Blick nicht von dem beobachteten Objekt entfernt werden (wie es beim Schreiben der Fall wäre), andererseits wird weder die Bewegung eingeschränkt noch die Möglichkeit, mit einer oder beiden Händen andere Handlungen auszuführen. Aufnehmen und Abspielen waren in einem Gerät vereint.⁵⁷ Der *Walkman* der 80er-Jahre enthielt ebenfalls diese beiden Funktionen, wurde jedoch nach dem primären Anwendungsbereich, dem Musikhören, als „Musikbox“ bezeichnet.⁵⁸

Mit der Zunahme der Qualität und Popularität tragbarer Musikplayer wurden auch die Inhalte von der Tonträgerindustrie auf deren Nutzer*innen ausgerichtet: Popmusik, Managementkurse, Anleitungen zum Persönlichkeitstraining, allgemeine Bildungsinhalte, auch für den Tourismus- oder Museumsbereich, sowie Entspannungsangebote und Hör-Kurzfassungen von Literaturklassikern.⁵⁹ Inzwischen hat sich das Angebot, sowohl was die Menge als auch die Vielfalt anbelangt, extrem erweitert. Dies hängt vor allem mit den Möglichkeiten der digitalen Formate und Datenträger und deren erweiterter und netzbasierter Distribution zusammen.

Was die Entwicklung der Geräte und die Digitalisierung anbelangt, möchte ich mich in dieser Untersuchung auf einige Jahreszahlen beschränken, in denen wichtige Neuerscheinungen die Konsumelektronik vorangetrieben haben.⁶⁰ 1980 ist das Jahr, in dem der Sony *Walkman* (TPS-L2) in Europa und Nordamerika auf den Markt kam, 1984 wurde sowohl der erste *Discman* (Sony D-5/D-50) als auch der Vorreiter des *Smartphones* (IBM Simon) verfügbar.

⁵⁵ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 212.

⁵⁶ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 190.

⁵⁷ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 212.

⁵⁸ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 166.

⁵⁹ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 216.

⁶⁰ Auf der Website zu dem Projekt (<http://www.speakingfromsomewhere.art/>) ist eine ausführliche Timeline zu finden, in der sowohl die technischen Geräte als auch die *Audio-Walks* verzeichnet sind.

Obwohl schon in den Jahren 1998/1999 der erste *MP3-Player* (MPMan F10) erhältlich war, das erste Handy mit MP3-Funktion (Samsung SPH) und ein weiteres mit *GPS*-Funktion (Benefon ESC!), spielt das Jahr 2000 eine entscheidende Rolle in der Geschichte der Portables: In dem Jahr wurde der erste iPod der Marke Apple herausgegeben, insgesamt der meistverkaufte *MP3-Player* der Welt. Außerdem war bis dahin das „*Global Positioning System*“, das seit 1993 militärisch genutzt wurde, nur eingeschränkt von der Zivilbevölkerung nutzbar. 2000 wurde die „*Selective Ability*“ des *GPS*-Systems abgeschaltet, sodass es vollständig für den Normalverbraucher zugänglich und bald in mobilen Geräten implementiert wurde. So erklärt sich auch, dass im selben Jahr das erste Navigationssystem auf den Markt kam.

In den darauffolgenden Jahren zeichnete sich langsam die Tendenz ab, mehrere Funktionen in die Geräte zu integrieren. So erschien beispielsweise 2001 die erste digitale Kamera mit *MP3-Player* (Fujifilm Finepix 30i) und im Jahr darauf der erste Multimedia-Player mit Videofunktion (Archos Jukebox Multimedia).⁶¹ Parallel dazu entwickelte sich auch die Mobiltelefonie in immer schnelleren Produktionszyklen weiter.

Fünf Jahre dauerte es dann doch, bis der erste *MP3-Player* mit berührungsempfindlichem Bildschirm, der Touch-Funktion, auf den Markt kam (Samsung YP-P2 Touch) – im selben Jahr (2007), als auch der iPod Touch und das erste Modell des iPhone lanciert wurden. Ab dem Jahr setzten sich Mobiltelefone mit Touch-Display durch. *Smartphones* verbinden eine Vielzahl von Funktionen, sodass sie als „Hosentaschencomputer“ schnell zu sogenannten Allzweckwaffen wurden: telefonieren und Nachrichten verschicken, Musik hören, fotografieren und Videos drehen, spielen, rechnen, navigieren und vieles mehr wurde nun mit einem einzigen mobilen Gerät möglich. Seitdem hat sich die *Smartphone*-Nutzung weitestgehend etabliert: 2012 wurde die Grenze von einer Milliarde Smartphone-Nutzer*innen weltweit gesprengt,⁶² in Deutschland wurden im Jahr 2016 24,22 Millionen Smartphones verkauft⁶³, sodass Studien zufolge im dem Jahr 76 % der deutschen Bevölkerung ein Smartphone nutzten.⁶⁴ Immerhin geben davon 69 % an, das Gerät für das mobile Musikhören zu verwenden.⁶⁵

Die Kassette wurde in den 90er-Jahren durch digitale Medien ersetzt, sodass die Zirkulation der medialen Inhalte anhielt. Durch die Trennung von Kassette und *Walkman* konnten die Inhalte ausgetauscht, überschrieben, kopiert und geteilt werden. Diese waren nicht an die Geräte, sondern an die Speichermedien gekoppelt. Mit der Digitalisierung lösen sich die digitalen Inhalte von den physischen Speichermedien: Eine MP3- Sounddatei kann heute im internen Speicher des Gerätes, auf einer SD-Karte oder in der Cloud gespeichert und abgerufen werden.

⁶¹ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*

⁶² Stefan Beiersmann, „Zahl der Smartphone-Nutzer übersteigt erstmals die Milliardengrenze“, www.zdnet.de/88127635/zahl-der-smartphone-nutzer-ubersteigt-erstmals-milliardengrenze/?inf_by=5a82a87d681db8e9518b5184, letzter Zugriff 13.02.2018.

⁶³ Timm Lutter u. a., „Zukunft der Consumer Technology – 2017. Marktentwicklung, Trends, Mediennutzung, Technologien, Geschäftsmodelle“, www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/08-August/CT-Studie/170830-CT-Studie-online.pdf, letzter Zugriff 13.02.2018.

⁶⁴ Lutter u.a., „Zukunft der Consumer Technology – 2017“, S. 15.

⁶⁵ Lutter u. a., „Zukunft der Consumer Technology – 2017“, S. 16.

Dieser kurze Überblick verdeutlicht die schnelle Entwicklung und massive Verbreitung, die tragbare Geräte in relativ kurzer Zeit erfahren haben. Dies spiegelt ebenfalls einen Zeitgeist wider, denn die Nutzung der tragbaren Geräte zeugt von einem mobilen Lebensstil, in dem die Unabhängigkeit von Personen und Situationen erstrebenswert wird. Die Bedeutung von Familie und Gemeinschaft nimmt ab, ebenso wie andere soziale Verpflichtungen und Bindungen. Man ist ein Stück weit frei, sich das Leben nach den eigenen Regeln und Abläufen zu gestalten. Dies steht für eine Idee der Autonomie, welche die 80er-Jahre prägte und bis heute anhält. Das Leitbild ist darin die Mobilität geworden. Diese impliziert eine flexible Anpassung an sich schnell verändernde Umstände.⁶⁶

Alltag und Mobilität

Die Geräte sind portabel, miniaturisiert, allgegenwärtig, und ambulant nutzbar.⁶⁷ Wer mit Kopfhörern und einem tragbaren Gerät Musik oder etwas anderes rezipiert, ist potenziell unterwegs und hat „überall und jederzeit“ Zugriff auf die medialen Inhalte. Die Redewendung „überall und jederzeit“ (*anywhere, anytime*) wird Jason Stanyek und Sumanth Gopinath zufolge schon seit über hundert Jahren als Leitspruch der Werbung für tragbare Konsumelektronik genutzt.⁶⁸ Eine ebenso hohe Relevanz hat der Ausdruck für die Untersuchung des mobilen Musikhörens. Diese Begriffe symbolisieren die Freiheit, die Unmittelbarkeit, die Durchgängigkeit des Zugangs zum gehörten Inhalt und die körperliche Mobilität, die man sich durch die Anwendung dieser Geräte verspricht. Sie spiegeln aber gleichzeitig auch das Verhalten und die Wünsche einer Gesellschaft wider, die sich mit der Mobilität und Individualität identifiziert: Der Mensch befindet sich „on the go“ – ständig unterwegs – und strukturiert so seinen Alltag.

Die Soziologin Heike Weber beschreibt, dass sich die Handlung der kopfhörenden Individuen zwischen Autonomie und Isolation abspielt. Einerseits bewegen sie sich unabhängig und selbstbewusst durch den Stadtraum. Andererseits schirmen sie sich jedoch akustisch davon ab. Das, was sich weder kontrollieren noch vermeiden lässt (Lärm, Chaos, überfüllte Straßen und unangenehme Außen- und Innenbereiche sowie öffentliche Verkehrsmittel), wird durch die Musik „besänftigt“.⁶⁹

Michael Bull spricht von einer „*privatized auditory bubble*“⁷⁰, einem eigenen Raum, in den man sich vor der Welt zurückziehen kann oder davon abkapselt – wie die Metapher der Blase andeutet. Die Musik bildet eine Art Hülle, die der Person eine akustische Auszeit⁷¹ und eine Privatheit inmitten des öffentlichen Raumes ermöglicht. Schon allein die sichtbare Präsenz der Kopfhörer schützt die Person

⁶⁶ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 15.

⁶⁷ Sumanth S. Gopinath, Jason Stanyek (Hg.), *The Oxford handbook of mobile music studies. Volume 1*, New York 2014, S. 7.

⁶⁸ Gopinath/Stanyek, *The Oxford handbook of mobile music studies. Volume 1*, S. 15.

⁶⁹ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 22.

⁷⁰ Michael Bull, „the audio-visual ipod“, in: Caroline A. Jones (Hg.), *sensorium – embodied experience, technology and contemporary art*, Cambridge, MA 2006, S. 156–158, S. 344.

⁷¹ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 213.

vor der Kontaktaufnahme und schirmt sie durch den Klang von der Umgebung und den Menschen darin ab.

Rainer Schönhammer verweist auf eine Irritation, die mit dieser Abkopplung von der Außenwelt einhergeht: „Wer sich mithilfe von Kopfhörern abschirmt, wird vom gleichgültigen Passanten zum irritierenden Fremden.“⁷² Da die Klänge des Alltags zwar beiläufig erfahren würden, jedoch durchaus vorhanden seien und die mit anderen geteilte Situation vermittelten, werde es als unpassend oder unhöflich wahrgenommen, wenn sich jemand daraus entzieht. Viel weniger irritierend ist es, so Schönhammer, wenn Personen im öffentlichen Raum lesen oder anderweitig ihren Blick abwenden. Durch den Klang bleiben sie noch in die allgemein erfahrene Situation eingetaucht und können sich somit an ihrer Umgebung beteiligen.

Schönhammers Studie aus dem Jahr 1988 verdeutlicht, dass paradoxerweise eine visuelle und imaginative Ablenkung durch Bücher oder Tagträumen im öffentlichen Raum von anderen anwesenden Personen zwar akzeptiert wird, die Kopfhörer jedoch als Fremdkörper aktiv signalisieren, dass sich die oder der Kopfhörende aus der gemeinsamen Situation herausgezogen hat. Das Kopfhören signalisiere eine exzessive Selbst-Involvierung, die oft als „Narzißmus“ kritisiert wird.⁷³

Marshall McLuhan benennt bereits 1979 diese „*privacy out of doors*“ als eine Tendenz innerhalb der nordamerikanischen Gesellschaft: den Trend, nach draußen und unter Menschen zu gehen und trotzdem für sich zu bleiben.⁷⁴ Portable Geräte und Kopfhörer sind das Sinnbild dieser Entwicklung, die eine momentane, wenn auch äußerst fragile Privatheit erlauben: Weder die Musik und deren persönliches Bedeutungsspektrum sind für andere wahrnehmbar, noch Gefühle oder Stimmungen, die von dieser ausgelöst werden. Es existiert eine Diskrepanz zwischen dem, was eine kopfhörende und eine nicht kopfhörende Person an derselben Stelle im Stadtraum erleben.

Die Person befindet sich in einer „Welt des Allein-Musik-Hörens“, wie es der Musikwissenschaftler Shuhei Hosokawa formuliert:

„Dieser Hörer scheint die akustische Verbindung mit der Außenwelt, in der er in Wirklichkeit lebt, unterbrochen zu haben: indem er die Perfektion seines individuellen akustischen Bereichs anstrebt, ist er ein minimaler, mobiler und intelligenter Partikel eines gemeinsamen Musik-Hörens.“⁷⁵

Die ständige Präsenz des *Portables* schafft eine unvergleichbare Verbindung zu dem Gerät, unabhängig von der Intensität der individuellen Verwendung: Einige Quellen sprechen daher von einer Beziehung, die bis hin zum „Mensch-Technik-Cyborg“⁷⁶ reicht. Diese innige, individuelle Verbindung zu den Geräten steht auch für eine Auflösung unterschiedlicher Lebensbereiche, die

⁷² Rainer Schönhammer, Matthias Fischer, *Der „Walkman“. Eine phänomenologische Untersuchung*, München 1988, S. 22.

⁷³ Schönhammer/Fischer, *Der "Walkman"*, S. 23.

⁷⁴ Marshall McLuhan zitiert nach Heike Weber, S. 219.

⁷⁵ Hosokawa/Ollrogge, *Der Walkman-Effekt*, S. 12.

⁷⁶ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 22.

Sumanth Gopinath und Jason Stanyek zufolge charakteristisch für das neoliberale kapitalistische System sei.⁷⁷ Freizeit, Transport-, Warte- und Arbeitszeit können beispielsweise nahtlos durch das mobile Musikhören miteinander verbunden werden, sie stellen nicht mehr klar voneinander getrennte Zeiträume dar, wodurch die Bereiche Arbeit, Konsum und Marketing konvergieren.⁷⁸

Die Musik bildet eine akustische Klammer, die unterschiedliche Bereiche des Alltags einschließt. Man stelle sich beispielsweise Folgendes vor: Eine Frau arbeitet als Grafikerin in einer Agentur. Sie fährt mit der U-Bahn zur Arbeit, dort sitzt sie acht Stunden vor dem Bildschirm, beginnt den Feierabend mit einem Besuch im Fitnessstudio und trifft anschließend Freunde in der Stadt: Während sie auf dem Weg zur Arbeit ist, kann sie in der U-Bahn wichtige E-Mails lesen und Musik hören. Am Arbeitsplatz orchestriert die Musik ihre Arbeit, ebenso wie im Fitnessstudio. Das mobile Musikhören führt sie auch auf dem Fußweg vom Fitnessstudio zum Treffpunkt mit den Freunden weiter fort. Dort angekommen nutzt sie die Wartezeit, um eine letzte geschäftliche E-Mail zu beantworten, sich eine Einkaufsliste für den Supermarkt zu notieren und zwischendurch mit anderen Freunden per Instant-Messenger zu chatten. All diese Tätigkeiten werden ebenfalls durch Musik geklammert.

Dieses Beispiel soll verdeutlichen, was durch das *Portable* möglich wird. Sowohl die Tatsache, dass mit demselben Gerät Aktivitäten ausgeführt werden können, die zu unterschiedlichen Bereichen des Lebens gehören, als auch die Musik, die durchgehend rezipiert wird, verstärken den Eindruck einer Auflösung der Lebensbereiche. Gopinath und Stanyek sehen in der Verflüssigung der Grenzen zwischen den Aktivitäten die Gefahr, dass die Arbeit jegliche Lebensbereiche durchdringt. Sie betonen, dass diese Auflösung, die mit dem Begriff „überall und jederzeit“ einhergeht, nicht nur eine zeitliche, sondern auch grundlegend eine räumliche sei.⁷⁹ Die Musik über Kopfhörer kann dabei eine tragende Rolle übernehmen: Sie verbindet die unterschiedlichen Räume miteinander, die von der Person durchquert oder temporär besetzt werden.

Während man die Klangkulisse der Umwelt nur gedämpft wahrnimmt, werden die Bildeindrücke stets mit der selbst ausgewählten Musik ästhetisiert. Aus diesem Grund sind auch Vergleiche mit dem Kinoerlebnis bei der Beschreibung dieser Erfahrung verbreitet: als Film ohne Handlung⁸⁰, Soundtrack für die reale Welt⁸¹ oder individuell angepasste Geschichte und Soundtrack.⁸²

„Within the enveloping acoustics of the iPod, its users move through space in their auditory bubble, on the street, in their automobiles, on public transport. In tune with their body, their world becomes one with their ‚sound tracked‘ movements, moving to the rhythm of their music rather than to the rhythm of the street. In tune with their thoughts, their chosen music enables them to focus on their feelings, desires, and auditory memories.“⁸³

⁷⁷ Sumanth Gopinath, Jason Stanyek (Hg.), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford 2014, S. 15.

⁷⁸ Gopinath/Stanyek, *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, S. 23.

⁷⁹ Gopinath/Stanyek, *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, S. 24.

⁸⁰ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 190.

⁸¹ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 25

⁸² Chambers, „The Aural Walk“, S. 100.

⁸³ Michael Bull, „The Auditory Nostalgia of iPod Culture“, in: Karin Bijsterveld, José van Dijck (Hg.), *Sound Souvenirs*, Amsterdam 2009, S. 85.

Michael Bull beschreibt in diesem Abschnitt einen weiteren relevanten Aspekt, der bisher in diesem Kapitel noch nicht betrachtet wurde. Die Bewegungen des Körpers verknüpfen sich mit dem Rhythmus und der Geschwindigkeit der Musik, die nicht zu der Umgebung passen muss. So verändert sich nicht nur die Wahrnehmung von dem Ort, sondern auch die Handlungsweise darin. Wie beim Tanzen, bei dem sich am deutlichsten die Bewegungen des Körpers an den Rhythmus anpassen, so synchronisieren sich auch die Schritte beim Gehen mit der eigenen Musik.

Von Kritikern wurde der *Walkman* als „Disco für unterwegs“ bezeichnet.⁸⁴ Dabei zielt die Kritik eher auf die Weltflucht ab, die der Jugend und der Discokultur vorgeworfen wird, als auf die Praktik des Musikhörens an sich. Bereits in den 80ern erkannte Hosokawa jedoch die Unterschiede zwischen der Tanzbewegung in der Disco und dem rhythmischen Gehen mit dem *Walkman*: Die Rahmung des Clubs und die Handlungsmöglichkeiten auf Tanzflächen sind weitgehend festgelegt. Dagegen werden diese beim *Walkman*-Hören immer wieder neu verhandelt und der Körper wird insgeheim in einen Ästhetisierungsprozess miteinbezogen.⁸⁵

Hosokawa bezeichnet das mobile Musikhören auch als „heimliches Theater“. Dabei bildet sich eine Spannung zwischen der musikhörenden Person und den unbeteiligten Passant*innen, die sich in der Umgebung befinden. Für Erstere wird die Umgebung durch die Musik fiktionalisiert; neben der Wahrnehmung verändern sich auch (in unterschiedlichen Abstufungen) ihr Verhalten und ihre Beteiligung an der Welt.⁸⁶ Dass diese Modifikation der Wahrnehmung stattfindet, wird nach außen hin nur durch die Kopfhörer sichtbar. Die Passanten erkennen zwar, dass etwas rezipiert wird, nicht aber was. Es handelt sich um ein Geheimnis, das öffentlich zur Schau getragen wird.⁸⁷

Das heimliche Theater bildet sich an dieser sichtbaren, formalen Ebene des Kopfhörens ab, denn es geht Hosokawa tatsächlich weniger um den Inhalt, sondern um die Form, in der sich das mobile Musikhören in der Stadt manifestiert. Die Sichtbarkeit von Kopfhörern entscheidet darüber, in welche Gruppe die jeweilige Person einzuordnen ist: Auf der einen Seite sind die Eingeweihten auf der anderen die nicht eingeweihten Zuschauer*innen. Beide Gruppen sind jedoch in diese „Aufführung“ miteinbezogen. Allein schon dadurch organisiert sich das mobile heimliche Theater. Wenn man auf den Vergleich mit der Rezeptionssituation des Films zurückgreift, dann lässt sich die Einteilung der Gruppen auch umkehren: Die kopfhörende Person betrachtet die Welt aus der Ego-Perspektive, die mit der Musik unterlegt ist – sie ist die Zuschauerin. In dieser Welt sind die Passanten die Eingeweihten, die als Schauspieler*innen oder Statisten in einem Film ohne Handlung agieren.

⁸⁴ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 195.

⁸⁵ Hosokawa/Ollrogge, *Der Walkman-Effekt*, S. 32.

⁸⁶ Christian W. Thomsen u. a., „Der Walkman-Effekt. Neue Konzepte für mobile Räume und Klangarchitekturen“, in: *DAIDALOS Architektur Kunst Kultur* (1989), S. 52–61, hier: S. 52.

⁸⁷ Hosokawa/Ollrogge, *Der Walkman-Effekt*, S. 33.

Audio-Walks und mobile Medien

Interessanterweise lassen sich beide Metaphern – Film und Theater – als Ausgangspunkte nutzen, um auf zwei unterschiedliche Arten des *Audio-Walks* einzugehen. Einerseits wären da die „Radioballetts“ und *Audio-Walks* von LIGNA, die so gestaltet sind, dass sie an belebten urbanen Plätzen von einer größeren Personengruppe simultan ausgeführt werden. Die Teilnehmer*innen tragen dabei Kopfhörer, wodurch sie sich von den restlichen Passanten – entsprechend Hosokawas Beschreibung – als Eingeweihte abheben. Dieser Status wird noch weiter gesteigert, wenn sie im Verlauf der Performance bestimmte Handlungen synchron ausführen, so wie bei einer Choreografie – deshalb auch die Bezeichnung „Ballett“. Die Bezeichnung „Schauspieler“ trifft in dem Sinn zu, dass die Teilnehmer*innen durch ihre Aktion die Aufmerksamkeit der Passanten auf sich ziehen, welche wiederum als gemeinsames Merkmal der „Eingeweihten“ die Kopfhörer identifizieren können. Sie werden zu Zuschauenden einer Aufführung, die zwar immer noch heimlich verhandelt wird, aber trotzdem auch von außen bemerkbar ist – und sein soll.

Cardiff/Miller nutzen diese Unauffälligkeit kopfhörender Personen wiederum, um mitten im öffentlichen Raum Geschichten zu evozieren, die für die restlichen Passanten unsichtbar bleiben. Die Teilnehmer*innen ihrer *Audio-Walks* werden ebenfalls – wie bei LIGNA – zu bestimmten Handlungen angeleitet, die aber dazu dienen, der Erzählung zu folgen. Ihre *Audio-Walks* profitieren davon, dass das „öffentlich zur Schau getragene Geheimnis“ niemanden mehr zu interessieren scheint. Das Verhalten der einzelnen Teilnehmer*innen unterscheidet sich kaum von anderen Passanten, die mit Kopfhörern herumlaufen und das heimliche Theater Hosokawas performen. Sie mischen sich unter die anderen Fußgänger*innen, ohne die Abläufe und den Bewegungsfluss zu stören. So können auch die Passanten zu Statisten in diesem körperlich erfahrbaren Film werden.

Die Werke von LIGNA und Cardiff/Miller dienen als Beispiel dafür, wie die unterschiedlichen Arten der Sichtbarkeit und Performativität bei den Nutzungspraxen mobiler Abspielgeräte und Kopfhörer in den *Audio-Walks* zum Tragen kommen. Die (Un-)Auffälligkeit kopfhörender Personen im öffentlichen Raum spielt dabei eine wichtige Rolle. Sowohl LIGNA als auch Cardiff/Miller verwenden diese Entwicklung zu ihren Gunsten: Bei LIGNA werden die einzelnen, kopfhörenden Individuen durch ihr Verhalten und die synchronisierten Bewegungen in der Gruppe wieder auffällig, was auch zum Konzept der Künstler passt, die Verhaltensregeln an (halb-)öffentlichen Orten innerhalb der Stadt durch ihre Aktionen zu überprüfen und herauszufordern.

Anhand der Beispiele skizziere ich eine klare Unterscheidung zwischen zwei Polen in der Art und Weise, wie die Teilnehmer*innen eines *Audio-Walks* in die Alltagswelt eingebunden sind. Tatsächlich vermischen sich diese sowohl in den beschriebenen Werken als auch in anderen, da der performative Anteil der *Walks* in jedem Werk verschieden ist. Wichtig ist jedoch, dass sich die Rezipient*innen unterschiedlich in die Umgebung einfügen und mit den restlichen Fußgänger*innen vermischen. Dabei spielt es nicht unbedingt eine Rolle, ob die *Audio-Walk*-Teilnehmer*innen einzeln oder als Gruppe unterwegs sind, sondern vielmehr, ob und wie sich ihr Verhalten nach außen hin abzeichnet. Werden sie und ihre Gruppenzugehörigkeit – wie in den Radioballetts – durch ihre Choreografie offenbart? Oder bewegen sie sich unscheinbar durch den öffentlichen Raum wie in den *Audio-Walks* von Cardiff/Miller?

Die Entwicklung der Technik bedeutet für *Audio-Walks* eine Verbesserung der Audio-Qualität, der Portabilität und des Zugangs. Einige aktuelle *Walks* verwenden zudem Applikationen, die auch eine Geolokalisierung ermöglichen und/oder den Internetzugang der tragbaren Geräte für das aktuelle Abrufen von Inhalten nutzen. Im Kern bleiben sie aber noch ihrem technischen Ursprung treu, da lineare Formen vorherrschen und auch die Länge eines *Walks* interessanterweise selten die Laufzeit einer Kassette (30, 45 oder 60 Minuten) übersteigt.

Der *Audio-Walk* und die technischen Entwicklungen des *Walkmans* sind eng miteinander verknüpft. So experimentierte der niederländische Künstler Willem de Ridder bereits in den 1970er-Jahren mit Kofferradios und anderen mobilen Abspielgeräten.⁸⁸ Diese waren jedoch oft sehr unhandlich und schwer (durchschnittlich wogen Radiorekorder zur damaligen Zeit 2–3 kg⁸⁹), die zugehörigen Kopfhörer groß und ziemlich auffällig. Diese technischen Geräte hatten eine klare sichtbare Präsenz, ihre Nutzung im öffentlichen Raum war demnach auffällig, ungewöhnlich und unhandlich. Die Modelle, die von de Ridder verwendet wurden, verfügten – nach Abbildungen zu urteilen – über Trageriemen wie bei einem Koffer.

Ein Freund des Künstlers berichtete, wie unangenehm es für ihn war, an de Ridders ersten Experimenten im öffentlichen Raum teilzunehmen:

*„Other experimental walks were made; most victims, like myself, felt embarrassed to walk on the streets with a highly-visible cassette recorder under their arms, blaring instructions and/or music from the loudspeaker, or worse, from oversized headphones.“*⁹⁰

De Ridder wartete förmlich darauf, dass ein technisches Gerät entwickelt wurde, welches seinen Anforderungen entsprach und die Umsetzung seiner interaktiven Performances erleichterte. Die Technik sollte in den Hintergrund treten, um so eine immersive Erfahrung zu ermöglichen. Schon 1981, ein Jahr, nachdem der Sony *Walkman* auf dem europäischen und nordamerikanischen Markt eingeführt wurde, entwickelte er diverse Arbeiten für das Gerät. Für das Holland Festival in Amsterdam kreierte er die Arbeit „*The Walk*“, bei der Teilnehmer*innen mit mehreren Kassetten und einem *Walkman* ausgestattet über zwei Tage quer durch die Niederlande geschickt wurden. Er hatte aber auch zahlreiche andere Ideen, wie der *Walkman* für unterschiedliche Orte und Situationen in Performances genutzt werden könnte, die er in den darauffolgenden Jahren umsetzte.

Der Vorteil dieser neuen Geräte war, abgesehen von der handlichen Größe und dem vergleichsweise geringen Gewicht (der Sony *Walkman* TPS-L2 maß 13,2 x 2,9 x 8,9 cm und wog 390 g⁹¹), die Mitlieferung von einem Paar Stereo-Kopfhörern, die für damalige Verhältnisse leicht und kompakt waren. Durch den *Walkman* setzte sich nicht nur das mobile Musikhören durch, sondern es verbreitete sich auch die Verwendung von Stereo-Kopfhörern, die das „Hören ohne zu stören“ ermöglichten.

⁸⁸ Willem de Ridder, *De Ridder. Retrospective ; Groninger Museum, [8.]7.–[28.]8.1983*, Groningen 1983, S.52.

⁸⁹ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 174.

⁹⁰ Ridder, *De Ridder*, S. 52.

⁹¹ Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 176.

Die Erfahrungen, die Willem de Ridder im Radio und im Theater gesammelt hatte, brachten ihn dazu, mit performativen, mobilen Formaten zu experimentieren. Die Ideen für diese Arbeiten – so lässt sich zumindest aus der spärlich vorhandenen Literatur schließen⁹² – existierten schon, bevor es die ideale technische Ausrüstung dafür gab. Die künstlerischen Konzepte entstanden unabhängig von der Technik. Er nutzte ausschließlich die Standardfunktion des Gerätes: den Inhalt der Kassetten abzuspielen, während sich die Teilnehmer*innen gehend fortbewegten. Nach seiner Teilnahme an dem Holland Festival merkte Josine van Droffelaar von der Galerie De Appel in Amsterdam an, dass vor allem das Format der *Walks* von de Ridder sehr interessant sei, der Inhalt dagegen noch sehr ausbaufähig.⁹³

Anders verhält es sich bei dem ersten *Audio-Walk* von Janet Cardiff, dessen Entstehungsgeschichte (von ihr selbst und Kunstkritiker*innen) sich wie eine Legende liest: Die Künstlerin stieß während einer Künstlerresidenz im Jahr 1991 im BANFF Center for Arts and Creativity in Kanada zufällig auf dieses Format. Dabei nutzte sie bei einem Spaziergang einen Kassettenrekorder, um sich mündliche Notizen über den Ort zu machen.⁹⁴ Auf ihrem Weg ging sie auch an einem Friedhof vorbei, wo sie ebenfalls aufnahm. Als sie auf dem Rückweg den Friedhof betrat, spielte sie zufällig die Kassette mit den zuvor aufgenommenen Notizen ab.

Sie löste unbeabsichtigt den Effekt aus, der für all ihre *Walks* zentral ist: die Überlagerung unterschiedlicher Zeitebenen, die sich durch die Bewegung an demselben Ort in Verbindung mit dem Klang ergeben. Die Künstlerin erkannte das Potenzial dieses Verfahrens für ihre eigene künstlerische Arbeit und begann damit zu experimentieren. Dies führte 1991 zu ihrem ersten *Audio-Walk* namens „*Forest Walk*“. Eine ähnliche Herangehensweise und dieselben Elemente (ihre eigene Stimme, *Field Recordings* vor Ort) lassen sich in all ihren *Walks*, die seither entstanden sind, wiederfinden. Das zufällig ausgelöste Ereignis ist somit die „Essenz“ des künstlerischen Werks von Cardiff.

Interessanterweise wandte sie in diversen späteren *Audio-Walks* die Sprachnotiz als ein wiederkehrendes Stilmittel an, das eine zusätzliche zeitliche Ebene – einen Schritt weiter zurück in der Vergangenheit – erschließt. Die Künstlerin schaffte damit eine weitere Metaebene, indem in der Aufnahme eine Aufnahme zu hören ist, die sich durch andere auditive Qualitäten von der Haupt-Stimme und Haupt-Zeitebene unterscheidet. Das Diktiergerät bleibt ein Stilmittel, das auch in späteren Arbeiten angewandt wird, in denen die Technologie bereits obsolet geworden ist.

Während zehn Jahre zuvor Willem de Ridder im *Walkman* eine Technik gefunden hatte, welche die Aufführung seiner künstlerischen Konzepte ermöglichte, führte bei Janet Cardiff erst die zufällige Verwendung der Technik überhaupt zu der künstlerischen Idee. Beide Künstler finden eine innovative Art und Weise, sich diese technischen Geräte und deren Nutzungspraxis für ihre eigenen künstlerischen Zwecke anzueignen.

⁹² Willem de Ridder, *De Ridder. Retrospective ; Groninger Museum, [8.]7.–[28.]8.1983*, Groningen 1983.

⁹³ Ridder, *De Ridder*, S. 55.

⁹⁴ Carolyn Christov-Bakargiev, *Janet Cardiff. A survey of works including collaborations with Georges Bures Miller*, Long Island City, NY 2001, S. 20.

Anhand der Arbeiten von Cardiff/Miller lassen sich sowohl die Entwicklung der technischen Geräte als auch die Vielfalt ihrer Nutzung nachverfolgen: Seit 25 Jahren entwickelt das Künstlerpaar regelmäßig *Audio-* und *Video-Walks* und geht dabei beispiellos konsequent mit diesem Format um. Während der „*Forest Walk*“ 1991 noch mit *Walkman* und Kassette ausgeführt wurde, nutzen aktuelle Werke zeitgenössische Technologien. Für die 19. Sydney Biennale entwickelte das Künstlerpaar 2014 zum ersten Mal eine App, mit der ihr *Video-Walk* erfahrbar wird. Die Teilnehmer*innen müssen sich für „*The City of Forking Paths*“ (2014) nicht mehr, wie es sonst in ihren Arbeiten üblich ist, ein Gerät und Kopfhörer am Aufführungsort ausleihen, sondern können die App auf das eigene *Smartphone* herunterladen. Die App erkennt die jeweilige Position der Person und synchronisiert diese mit dem *Video-Walk*. Die Datei wird erst abgespielt, wenn sich die Person an der korrekten Anfangsposition für den *Walk* befindet.

Die technische Entwicklung der mobilen Geräte lässt sich nicht nur in den *Audio-*, sondern auch in den *Video-Walks* von Cardiff/Miller wiederfinden: Für „*In Real Time*“ (1999) wurde eine MiniDV-Kamera für die Rezeption des Werkes genutzt. Aktuelle Arbeiten wie „*The City of Forking Paths*“ (2014) nutzen handelsübliche *Smartphones*, um ein Video auf dem Bildschirm anzuzeigen. In dem Fall wird das *Smartphone* von der Person horizontal vor ihren Körper gehalten, während sie sich gehend fortbewegt. Doch sowohl beim Einsatz der MiniDV-Kamera als auch des *Smartphones* oder iPods ist für Außenstehende nicht nachvollziehbar, welcher Handlung der/die Teilnehmer*in des *Video-Walks* nachgeht.

Bei „*In Real Time*“ ist diese Uneindeutigkeit durch das Gerät noch präsenter: Der kleine, seitlich ausklappbare Bildschirm der MiniDV-Kamera wird verwendet, um das Video anzusehen. Kopfhörer und binaurale Aufnahmen kommen auch zum Einsatz. Die Kamera wird so zum tragbaren Multimedia-Player. Rein formell liegt der Schwerpunkt des Gegenstandes auf dem Körper, dem Objektiv und der Linse – und somit auch auf dem Akt des Filmens an sich. Der Bildschirm ist im Vergleich zum restlichen Körper des Geräts sehr klein.

Es ist eine ungewohnte Idee, die MiniDV-Kamera für die Ausführung des *Video-Walks* zu nutzen: Während der/die Teilnehmer*in stets damit beschäftigt ist, den Bildschirm an die aktuelle Umgebung anzupassen, um so der Handlung folgen zu können, wird sie von unbeteiligten Passant*innen viel eher als eine Person identifiziert, die filmt. Die Künstler spielen sicherlich mit dieser zweideutigen Position der Teilnehmer*innen, gleichzeitig nutzten sie das Gerät womöglich auch aus Ermangelung an Alternativen. Erst mit dem Aufkommen von Abspielgeräten und *Smartphones* mit Touch-Funktion etablierte sich auch die Praxis, Videos auf dem Bildschirm des eigenen Handys betrachten zu können. Die Nutzung der DV-Kamera zum Aufnehmen und Abspielen folgt jedoch der von Cardiff bereits erprobten und etablierten Arbeitsweise mit dem *Walkman*: Sie zeigt, dass jeder *Video-Walk* auch ein *Audio-Walk* ist und sich einreicht in die generelle Hybridisierung mobiler Medien: Produktion und Rezeption werden an das gleiche Gerät gekoppelt.⁹⁵

⁹⁵ Bei der Produktion von einigen *Video-Walks* ist das heute tatsächlich anders: Dokumentationsmaterial von Cardiff/Millers Schaffensprozess zeigt, wie ein *Video-Walk* mit einer digitalen Spiegelreflexkamera und einer Steadicam gefilmt wird.

Das Interesse der verschiedenen Künstler*innen und -gruppen, die *Audio-Walks* entwickeln, geht dennoch über diese effektvolle mediale Ebene hinaus: Sie setzen die tragbaren Geräte ein, um räumliche und zeitliche Grenzen der Aufführung zu sprengen, um den öffentlichen Raum zu bespielen und zu thematisieren und um die Teilnehmer*innen in Bewegung zu setzen. Oftmals wird gleichzeitig auch die spezielle Nutzung der tragbaren Geräte im Alltag und deren gesellschaftliche Bedeutung zur Diskussion gestellt.

Doch viele *Audio-Walks* schaffen eine Umkehrung der Freiheit und Mobilität, die tragbare Geräte versprechen: Die meisten *Audio-Walks* sind ortsspezifisch. Sie verknüpfen eine Narration mit einem bestimmten Ort oder einer Strecke innerhalb der Stadt. Künstlerisches Werk und Ort sind untrennbar miteinander verbunden, der Inhalt stellt einen direkten Bezug zur Umgebung her. Die Teilnehmer*innen, die unabhängig, alleine und mobil unterwegs sind, werden so auch an diesen Ort oder diesen Parcours gebunden. Ihre Anwesenheit vor Ort ist gleichzeitig für die Werkrezeption unabdingbar. Das unmittelbar Gesehene und Erlebte vermischt sich mit imaginierten oder vergangenen Ereignissen. Und so wird ihre „mobile Freiheit“ zugunsten der künstlerischen Erfahrung eingeschränkt.

In diesem Widerspruch bezüglich der Verwendung mobiler Medien liegt das Potenzial des *Audio-Walks*: Die persönliche Integrität, Mobilität und Autonomie werden auf den ersten Blick bewahrt. Auch die Umgebung, in der die Aufführung stattfindet, weist keine Hinweise eines externen Eingriffs vonseiten der Künstler*innen auf. Das künstlerische Werk ist subtil mit dem Ort verwoben und die Künstler*innen profitieren von den Ereignissen, die sich ohne das eigene Zutun an dem öffentlichen Raum entfalten. Die flüchtige, immaterielle Intervention durch den *Audio-Walk* wirft Fragen zur Ortsspezifität auf. Diesen soll im folgenden Kapitel genauer nachgegangen werden.

1.2.2. Ortsspezifität

Unabhängig davon, ob ein *Audio-Walk* für einen öffentlichen oder privaten, einen Innen- oder Außenraum konzipiert wird: Der Ort oder die *Site* hat dabei eine zentrale Bedeutung. Das englische Wort *Site* beschreibt ebenso wie das deutsche Wort „Schauplatz“ eine Stelle, an der räumlich etwas Bestimmtes stattfindet oder stattgefunden hat. *Site* bedeutet jedoch auch – wie der deutsche Begriff „Ort“ – die Stelle, an der ein Gebäude oder eine komplexere Struktur (wie beispielsweise ein Monument oder eine Stadt) steht oder gebaut werden soll.⁹⁶ *Site* bezieht sich somit sowohl auf Fixpunkte und statische Koordinaten als auch auf vorübergehende Ereignisse.⁹⁷

Neben der Entwicklung hin zu künstlerischen Werken, deren Form und Umsetzung weniger von Permanenz und materieller Konkretheit gezeichnet ist, wie beispielsweise die Performancekunst der 60er- und 70er-Jahre, beobachtet James Meyer eine Entwicklung von der „*literal site*“ hin zu einer „*functional site*“. Bei der „*literal site*“ – dem buchstäblichen oder tatsächlichen Ort und Schauplatz – passt sich der künstlerische Eingriff an die physischen Beschränkungen des Raumes an. Das Werk wird von der physischen Beschaffenheit des Ortes definiert, von einem Verständnis, dass Ort und Werk beide einzigartig sind. Das Werk gleicht, so Meyer, einem Monument, einer Auftragsarbeit für den spezifischen Ort.⁹⁸ Demgegenüber bezeichnet Meyer die „*functional site*“ als Raumkonzept, bei dem die physische Beschaffenheit des Raumes nicht im Vordergrund steht:

„Rather, it is a process, an operation occurring between sites, a mapping of institutional and textual filiations and the bodies that move between them (the artists's above all). It is an informational site, a locus of overlap of text, photographs and video recordings, physical places and things (...). The work is no longer an obdurate steel wall, attached to the urban plaza for eternity. It is a temporary thing, a movement, a chain of meanings devoid of a particular focus.“⁹⁹

Der Ort oder die *Site* wird hier viel eher zu einem Dialog in einem Netzwerk aus unterschiedlichen Orten und Instanzen, statt sich auf eine einzige Form zu kondensieren. Verschiedene Medien, Orte und Gegenstände überschneiden sich darin und bilden einen Zustand, der sich weder auf einen einzigen Fokuspunkt begrenzen lässt, noch für die Ewigkeit Bestand haben soll. Miwon Kwon zufolge ist in der Kunst diese Art von *Site* intertextuell statt bloß räumlich strukturiert und lässt sich nicht als Karte, sondern als Weg beschreiben. Darin kann eine fragmentarische Reihenfolge von Ereignissen und Handlungen *durch* die Räume hindurch erfolgen. Der Weg, dem diese Erzählungen folgen, wird durch die Künstler*innen artikuliert.¹⁰⁰

⁹⁶ k.A., „Site.“.

⁹⁷ An dieser Stelle wäre noch die Unterscheidung zwischen „*Site*“ und „*Non-Site*“ hinzuzufügen, die Robert Smithson in seinen Schriften der 60er- und 70er-Jahre festgehalten hat: Dabei bildet die Galerie traditionell die „*Non-Site*“ und alle anderen Orte, die er als „*Site*“ bezeichnet, sind als „*Non-Gallery*“ festgehalten. Vgl. hierzu: Jane Rendell, „Space, Place, Site. Critical Spatial Practice“, in: Cameron Cartiere, Shelly Willis (Hg.), *The Practice of Public Art*, London 2008, S. 28–59, hier: S. 29.

⁹⁸ James Meyer, „The Functional Site, or, The Transformation of Site Specificity“, in: Sudenburg (Hg.), *Space, site, intervention – situating installation art*, S. 23–37, hier: S. 21.

⁹⁹ Meyer, „The Functional Site, or, The Transformation of Site Specificity“, S. 21.

¹⁰⁰ Miwon Kwon, *One place after another. Site-specific art and locational identity*, Cambridge, Mass., 2004, S. 29.

Alle Eigenschaften dieser Definition lassen sich auf den *Audio-Walk* übertragen: Es handelt sich dabei um ein temporäres Ereignis, dass nur für den Zeitraum der Darbietung besteht. Bei der Rezeption des künstlerischen Formats ist außerdem das Gehen durch verschiedene Räume erforderlich, sodass ein Weg definiert wird, auf dem sich gleichzeitig die Narration entfaltet. Beim *Audio-Walk* kommen zudem beide Begriffe – Ort und Schauplatz – zum Einsatz: Einerseits dient der Ort, an dem das Werk rezipiert wird, als Schauplatz für die Rezeption des temporären Ereignisses. Gleichzeitig wird jedoch der Ort selbst inhaltlich thematisiert, oftmals auch mit den Ereignissen, die sich dort in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft abgespielt haben oder abspielen (werden).

Ralph Fischer hebt hervor, dass die Route in vielen *Audio-Walks* einerseits auf strengen Kompositionsprinzipien beruht und die topografischen Kontraste betont, sodass eine intensive körperliche Erfahrung für die Teilnehmer*innen produziert wird.¹⁰¹ Andererseits fächern sie unterschiedliche Zeitebenen auf, indem mithilfe des auditiven Mediums multiple zeitliche Ebenen auf die unmittelbare Umgebung projiziert werden. Er beschreibt den *Audio-Walk* als eine Exkursion in das Gedächtnis des Ortes, durch die (Erinnerungs-)Schichten und Geschichten plötzlich *hörbar* zu werden scheinen.¹⁰²

Als „*functional site*“ verbinden sich im *Audio-Walk* ganz unterschiedliche Aspekte miteinander: Das Werk entfaltet sich buchstäblich entlang unterschiedlicher Orte, Situationen und Begegnungen sowie zwischen verschiedenen zeitlichen Ebenen. Gleichzeitig beschreibt es durch seine medialen Eigenschaften ein flüchtiges Format: Die Aufführung hat einen räumlichen und zeitlichen Rahmen und bildet nur während ihrer Dauer einen Eingriff in den Schauplatz. Dieser greift jedoch keinesfalls in den baulich gestalteten Raum ein, sodass dieser intakt bleibt.

Trotzdem entsprechen einige Eigenschaften des *Audio-Walks* der Idee der „*literal site*“: Das auditive Speichermedium ermöglicht die mehrfache Wiederholung des *Audio-Walks* an dem Ort. Solange dieses existiert und von einem *Portable* abgespielt werden kann, ist es möglich, den *Audio-Walk* an dem Schauplatz zu rezipieren. Er ist somit sowohl temporär als auch permanent an dem Ort installiert – sofern die gängige Technologie den Zugang zu dem künstlerischen Inhalt gewährt. Schließlich stellen die unterschiedlichen Aspekte, aus denen der Ort konstituiert ist, spezifische Voraussetzungen und Begrenzungen für den *Audio-Walk* dar. Dieser passt sich somit sehr wohl an die Umgebung und deren Charakteristika an.

Der Schauplatz des *Audio-Walks* ist demnach sowohl ein „buchstäblicher“ als auch ein „funktionaler“. In seiner Flüchtigkeit bewegt er sich weg von dem Monument, das starr an einer spezifischen Stelle steht, und hin zu einer prozesshaften, temporären Aufführungspraxis. Durch die Nutzung des auditiven Mediums lässt sich das Werk jedoch an einen ganz bestimmten Ort permanent platzieren, sodass er jederzeit abgerufen werden kann und an genau dieser Stelle ausgeführt wird.

¹⁰¹ Ralph Fischer, *Walking artists. Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*, Bielefeld 2011, S. 259.

¹⁰² Fischer, *Walking artists*, S. 261.

Linearität

Ortsspezifische Werke, die sich der Kunstform des *Audio-Walks* zuordnen lassen, sind in zwei Gruppen zu unterteilen, die sich in ihrer Erfahrungsform unterscheiden: Einerseits gibt es *Audio-Walks*, die einer festgelegten, linearen, zeitlich vorgegebenen Route folgen, und andererseits Werke, deren Route nicht festgelegt ist und die daher modular abgegangen werden können. In dieser zweiten Form ist der zeitliche Rahmen der Aufführung flexibel. Hieraus ergeben sich zwei grundsätzliche Formen des *Audio-Walks*: zum einen der lineare *Audio-Walk* und zum anderen der nichtlineare *Audio-Walk*. Die Theaterwissenschaftlerin Barbara Gronau definiert für die „Theaterinstallationen“, zu denen ich auch die *Audio-Walks* zähle, drei Typen von Bewegungsräumen: 1. Parcours und Stationenweg, 2. Fläche und Feld sowie 3. Schachtel und Labyrinth. Für die Unterscheidung zwischen den beiden Formen sollen im Folgenden die ersten beiden Typen beachtet werden, da der dritte weniger eine Rolle in den *Audio-Walks* spielt. Anhand dieser theoretischen Analyse sollen die zwei Arten der Wegführung im *Audio-Walk* klarer verdeutlicht werden:

1) Der lineare *Audio-Walk*: Bei dieser Art von *Audio-Walk* sind Geschwindigkeit, zeitliche Koordinierung, Dauer, Sequenz und Rhythmus vorgegeben und eindeutig. Die Teilnehmer*innen befolgen eine bestimmte Route, es herrscht eine klare, aufeinander aufbauende Reihenfolge der Inhalte, die in einem oder mehreren Audio-Tracks vermittelt werden. Eine Abweichung der Route ist nicht erwünscht, stört die Aufführung und kann bei andauernder Asynchronität zum Ausschluss der Teilnehmer*innen führen. Die Position der Teilnehmer*innen im Raum muss mit der Aufnahme und den vorgegebenen Elementen synchron sein. Nach Gronau orientiert sich diese Art der Bewegungsräume an einer „räumlichen Ordnung des Nacheinanders“¹⁰³, da sie chronologisch aufgebaut sind – selbst wenn die Narration es nicht ist. Zusätzlich verwendet Gronau die Bezeichnung „Abschreiten“, um die Art und Weise festzuhalten, in der die Begehung des Werks geschieht. Für diese Werke reicht es aus, die digitale Audio-Datei auf einem beliebigen Speichermedium zu haben und an den Ort zu gehen, der als Anfangspunkt bestimmt wurde. Der auditive Inhalt wird durchgehend gestaltet, inklusive aller Pausen, Umbrüche etc. Die Person wird in eine Erfahrung eingebunden, die – wie beim mobilen Musikhören – übergangslos die gesamte Strecke erfüllt.

2) Der nichtlineare *Audio-Walk*: Beim nichtlinearen *Audio-Walk* sind Geschwindigkeit, zeitliche Koordinierung, Dauer, Sequenz und Rhythmus nicht vorgegeben. Die Narration ist sequenziert und wird modular an unterschiedliche Orte verteilt. Jeder Teil muss dadurch für sich stehen und im Zusammenhang mit den anderen Modulen funktionieren. Eine korrekte Position der Teilnehmer*in, so wie im linearen *Audio-Walk*, gibt es nicht. Der konkreten Route aus dem linearen *Audio-Walk* steht die Fläche im nichtlinearen *Audio-Walk* gegenüber. Barbara Gronau benutzt im Zusammenhang mit der Theaterinstallation die Bezeichnung „Fläche und Feld“ für einen Typ von Bewegungsraum. Die akustischen Blasen werden auf einer Fläche von unterschiedlichem Ausmaß gestreut, die Module wie einzelne Felder in eigener Reihenfolge und Geschwindigkeit in dieser Fläche abgegangen. Aus diesem Grund weist Gronau auch diesem Typen das Verb „flanieren“ hinzu.¹⁰⁴ Die Bewegung der

¹⁰³ Barbara Gronau, *Theaterinstallationen. Performative Räume bei Beuys, Boltanski und Kabakov*, München 2010, S. 179 f.

¹⁰⁴ Gronau, *Theaterinstallationen*, S. 181.

Teilnehmer*innen folgt keiner chronologischen, linearen Richtung, sondern vielmehr einer Logik des Nebeneinanders, bei der Neugierde und Interesse die Erkundung des Raumes lenken. Das Gehen wird dabei zum Remixen, wie es Frauke Behrendt beschreibt:

*„The choices each participant makes in terms of direction, length of the walk, and time spent in specific locations, determine the participant’s experience of the service. Each user makes his or her own version; walking becomes remixing.“*¹⁰⁵

Verortung

Auch wenn die Lokalisierung im nichtlinearen *Audio-Walk* nicht zwingend an eine Technologie gebunden ist, so nutzen doch vermehrt Künstler*innen die *GPS*-Technologie, um die modularen Inhalte auf einer spezifischen Fläche anzuordnen. Laura Popplow und Lasse Scherffig beschreiben, dass die Ortsbestimmung schon immer durch die Verwendung technischer Systeme geprägt war und dass dieser Prozess mit dem *Global Positioning System (GPS)* seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht.¹⁰⁶ Dass es sich dabei ursprünglich um eine militärische Technologie handelt, nutzten die Künstler*innen vor allem in den Entstehungsjahren der *Locative Arts* kritisch. Mit der Verbreitung von Apps und *Smartphones*, die diese Technologie standardisiert einsetzen, rückt der kritische Ansatz in den Hintergrund. Dennoch thematisieren Künstlergruppen wie LIGNA und Rimini Protokoll in aktuelleren Arbeiten – „*Verwisch die Spuren*“ (2010) oder „*50 Aktenkilometer – Ein begehbare Stasi-Hörspiel*“ (2011) – inhaltlich das Thema der Überwachung und Datenarchivierung, während sie eine App nutzen, die eben diese Technologie verwendet. In beiden Beispielen kam „*miniatures for mobiles*“ zum Einsatz, eine App, die für *Audio-Walks* im deutschsprachigen Raum sehr oft verwendet wird. Darüber hinaus nutzen Künstler*innen wie Teri Rueb oder Cardiff/ Miller eigens für ihre Werke entwickelte Plattformen.

Die Apps, die eine solche Navigation ermöglichen, verfügen heutzutage über ein visuelles Interface, das der teilnehmenden Person die eigene Position im Verhältnis zu den „akustischen Blasen“ anzeigt. Das visuelle Interface gibt zwar eine Orientierungshilfe; den Weg, die Geschwindigkeit und den Rhythmus kann die teilnehmende Person jedoch trotzdem selbst wählen. In früheren *GPS*-gestützten Werken wie beispielsweise Teri Ruebs „*TRACE*“ aus dem Jahr 1996 gab es kein visuelles Interface. Dies ermöglichte ein zielloses Umherschweifen, bei dem die Teilnehmer*innen zufällig die einzelnen klanglichen Elemente entdecken und rezipieren konnten.

Nicht-Ortsspezifität

Michel de Certeau unterscheidet bei der mündlichen Beschreibung eines Ortes zwischen „Karte“ (*map*) und „Wegstrecke“ (*tour*).¹⁰⁷ Bei der Karte werden die verschiedenen Räume in Beziehung zueinander gesetzt, während bei der Wegstrecke Handlungsanweisungen dargestellt werden, wie man über den kürzesten Weg zu den unterschiedlichen Räumen gelangt. Nichtlineare *Audio-Walks*

¹⁰⁵ Frauke Behrendt, „The sound of locative media“, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 18 (3) (2012), S. 283–295, hier: S. 289.

¹⁰⁶ Popplow/Scherffig, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, S. 279.

¹⁰⁷ Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin 1988, S. 225.

finden ihre Entsprechung in der Karte, während die linearen *Audio-Walks* der Wegstrecke zuzuordnen sind. De Certeau zufolge sind die Beschreibungsarten von Wegstrecke und Karte verschiedenen Handlungen zuzuordnen: Das Sehen ist gleichzusetzen mit der Karte, die einen Überblick der Zusammenhänge vermittelt, das Gehen wiederum beschreibt die Handlungsabfolgen, durch die sich ein Raum erschließen lässt. Der größte Unterschied zwischen der Verwendung der Karte und der Wegstrecke liegt in der Absicht, die dabei verfolgt wird: Die Karte liefert Schaubilder mit ablesbaren Resultaten, während die Wegstrecke die Handlungsabfolgen definiert.

Bei nichtlinearen *Audio-Walks* wird das Sehen zur Orientierung auf der medial vermittelten Karte der Software genutzt. Zeitgleich wird die eigene geografische Position im Verhältnis zu den medialen Inhalten sichtbar gemacht, sodass die Wahrnehmung der Umgebung und die geolokalisierte Position durch den Blick auf das Display miteinander abgeglichen werden. Zwar kann dadurch das Bewusstsein für die eigene Position im Raum im distanzierten Maßstab einer Karte im Blick behalten werden, doch die aktuelle Situation gerät in den Hintergrund, wenn die Aufmerksamkeit der Person zwischen Display und unmittelbarer Umgebung oszilliert. Das abgleichende Sehen schiebt sich dann zwischen das Gehen und alle anderen Aktivitäten, die in dem *Audio-Walk* ausgeführt werden können. Eine intensive und *immersive* Erfahrung wird dadurch erschwert.

Frühe nichtlineare *Audio-Walks* der Künstlerin Teri Rueb verzichten dagegen auf eine Karte. „*Drift*“ (2004) funktioniert allein über den Hörsinn: In dem Werk ist das Areal abgesteckt, auf dem die Klänge verteilt sind, doch die Teilnehmer*innen erhalten weder Anweisungen, um diese finden zu können, noch eine Karte, auf der sie verzeichnet sind. Dass sich diese Fläche – und somit die auditiven Blasen – noch mit der Ebbe und Flut verschiebt, ist eine Komponente, die eine genaue Bestimmung ihres jeweiligen Standorts erschwert. Denn ihre Position verändert sich ständig durch den Seegang und somit verändert sich auch das Areal, das von den Teilnehmer*innen begangen werden kann. Diesen bleibt nichts anderes übrig als herumzuschweifen und so den einzelnen Klangquellen zufällig zu begegnen. Das Gehen und die Wahrnehmung der unmittelbaren Umgebung treten in den Vordergrund der Erfahrung, die durch spontan auftretende klangliche Elemente ergänzt wird. In diesem speziellen Fall wird die Karte, die für die Teilnehmer*innen verborgen bleibt, zur Wegstrecke.

Es existieren außerdem noch Arbeiten, die eine lineare, durchgängige Klangkomposition nutzen, jedoch keine eindeutige Strecke vorgeben. Es handelt sich dabei um Werke, die für eine bestimmte Ortskategorie geschaffen wurden. Die Werke von LIGNA sind ein gutes Beispiel hierfür: Die *Radioballetts* wurden an unterschiedlichen Bahnhöfen in Deutschland ausgeführt, die „Erste Internationale der Shopping Malls“ in Einkaufszentren in Neu Delhi (IN), Utrecht (NL), Zürich (CH), Warschau (PL), Buenos Aires (AR) und Berlin (D). Lola Arias und Stefan Kaegi, die das Projekt „*Ciudades Paralelas*“ 2010 kuratierten, wählten verschiedene dieser Ortskategorien als Schauplätze für die künstlerischen Werke des Festivals, an denen auch LIGNA teilnahm: „Hotelzimmer, Shoppingcenter, Fabriken... Funktionale Orte sind keine Sehenswürdigkeiten. Sie existieren in jeder Stadt. Sie machen die Stadt als Stadt bewohnbar. Es sind wiedererkennbare Orte, die in Städten rund um die Welt parallele Existenzen mit ähnlichen Regeln, aber lokalen Gesichtern haben.“¹⁰⁸ Die Räume des Alltags bieten sich als Kulissen und Bühnen dieser Aufführungen, die so an

¹⁰⁸ N.N., „CIUDADES PARALELAS. Ein Projekt kuratiert von Lola Arias/Stefan Kaegi“, www.ciudadesparalelas.org/menu_aleman.html, letzter Zugriff 03.02.2017.

uneingeschränkt vielen unterschiedlichen Standorten wiederholt werden können. Das Werk ist trotzdem insofern ortsspezifisch, als sich die Aufführung auf eine Ortskategorie beschränkt und die spezifischen Eigenschaften des Ortes berücksichtigt.

Dadurch, dass sich bei der Ausführung des *Audio-Walks* die künstlichen und die aktuellen Klänge vermischen, kommt es auch dann zu klanglichen Übereinstimmungen. Obwohl er nicht für einen eindeutigen Ort konzipiert wurde, bleibt der *Audio-Walk* somit ortsspezifisch.

Ob er nun linear oder nichtlinear, für eine bestimmte Route, eine Fläche, für einen ganz spezifischen oder eine Art von Ort konzipiert wird: Der *Audio-Walk* verbindet das Abschreiten einer Strecke mit dem Hervorbringen des Werkes. Raum und Bewegung werden durch die Narration ergänzt, die sich durch die Erfahrung an den Ort anheftet.

Gedächtniskunst

Dieser Vorgang steht in Analogie zur Mnemotechnik: Diese besteht aus unterschiedlichen Methoden, die das Erinnern komplexer Inhalte und Abläufe unterstützen. Dafür werden elaborierte mentale Bilder erzeugt, um Wissen im Gedächtnis zu speichern. In der Methode des Gedächtnispalastes wird das Wissen beispielsweise modular in einzelnen Räumen eines Palasts verteilt. Um dieses Wissen wieder zu aktivieren, müssen diese Räume in der eigenen Fantasie durchquert werden. Durch die imaginäre Bewegung entlang einer Strecke oder durch bestimmte Zimmer in einem Palast kann so das Wissen nach und nach rekonstruiert werden. Der Inhalt wird erst aktiviert, wenn man – ähnlich wie bei den akustischen Blasen der *GPS*-lokalisierten *Audio-Walks* – sich imaginär an den Ort stellt, wo dieser angeheftet ist.

Birgit Wiens zufolge verdeutlicht die Gedächtniskunst die Tatsache, dass Wissen in Raummodellen organisiert werden kann und eine räumliche Ordnung notwendig ist, um dieses zu archivieren.¹⁰⁹ In Bezug auf dokumentarische Werke der Gattung des *Audio-Walks* schreibt die Autorin, dass die Verschränkung des aufbereiteten historischen Materials mit dem realen Ort einen Erinnerungsraum produziert, welcher durch die Teilnehmer*innen aktiviert wird: Diese betreiben somit eine externalisierte Art von Gedächtniskunst.¹¹⁰

Das Werk „50 Aktenkilometer: Ein begehbares Stasi-Hörspiel“ (2012) von Rimini Protokoll ist eine ortsspezifische Arbeit, in der das Publikum den Spuren des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen DDR folgen soll. Das historische Material und der Ort sind jeweils an die Stadt angepasst und die Teilnehmer*innen begeben sich auf den Weg mit *GPS*-Telefon, Kopfhörern und einem Stadtplan. Birgit Wiens merkt an, dass es sich bei dem Vorgehen dieser Arbeiten um eine künstlerische Kartografie handelt, die kaum konventioneller Szenografie und Inszenierung entspricht.¹¹¹ Unter den

¹⁰⁹ Birgit Wiens, „Darüber nachdenken, ‚an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet‘. Verfahren künstlerischer Kartographie im Theater von Rimini Protokoll“, in: Nadja Elia-Borer (Hg.), *Heterotopien. Perspektiven der intermedialen Ästhetik*, Bielefeld 2013, S. 107–123, hier: S. 118 f.

¹¹⁰ Wiens, „Darüber nachdenken, ‚an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet‘“, S. 118.

¹¹¹ Wiens, „Darüber nachdenken, ‚an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet‘“, S. 110.

Begriff der künstlerischen Kartografie fasst Wiens verschiedene künstlerische Praktiken zusammen, bei denen eine Reflexion über die Orte und ihre mediale Repräsentation angeregt werden soll: „Stets geht es um ein mehr oder weniger systematisches Beobachten, Dokumentieren und Erforschen kultureller Prozesse bzw. um ein Sammeln, Auswerten und Neuordnen von Informationen sowie um (Neu-)Orientierung.“¹¹²

Bei den Informationen, die im Berliner Stadtraum durch „50 Aktenkilometer“ für das Publikum zugänglich gemacht werden, handelt es sich um historische Dokumente und Aussagen von Zeitzeugen. Medial werden diese historischen Spuren und persönliche Erinnerungen beim Begehen des Ortes hörbar gemacht. Der Erinnerungsraum wird auf den aktuell durchquerten Raum kartiert. Durch das Betreten des Ortes wird eine historische Ebene hervorgebracht, die sich räumlich für die einzelne kopfhörende Person entfaltet. Nach Aleida Assmann handelt es sich in dem Zusammenhang um einen „Gedächtnisort“, da dieser die historische Erzählung als eine normative, erinnerungspflichtige Vergangenheit festhalten, konkretisieren und beglaubigen soll.¹¹³ Assmann kommt zu dem Ergebnis, dass es kein Gedächtnis der Orte ohne bestimmte Formen einer kulturellen Mnemotechnik geben kann.¹¹⁴ Das Erinnern wird darin zu einem individuellen oder kulturellen Gedächtnisvorgang und beinhaltet eine performative Dimension: Es bedarf eines oder mehrerer Individuen, die durch ihre Handlung das Wissen über den Ort wieder aktivieren.¹¹⁵

Durch die Verknüpfung von Räumen und Elementen, die darin platziert und durch Bewegung erschlossen werden müssen, sind die Techniken der Gedächtniskunst durchaus ein Anknüpfungspunkt für konzeptionelle Ansätze von *Audio-Walks*.¹¹⁶ Der „Jena Walk“ von Janet Cardiff trägt nicht umsonst den Titelzusatz „*Memory Field*“: Dieser bezieht sich auf die Frage, wie sich die Vergangenheit in die Landschaft einschreibt und wie sie wieder heraufbeschworen werden kann. In einer Passage beschreibt die Künstlerin die Technik des Gedächtnispalastes. Ihr ist somit diese Analogie auch bei der Entwicklung ihrer *Walks* bewusst.

Jennifer Fisher geht bei der Beschreibung der Audioguides von Künstler*innen ebenfalls auf diese Techniken ein. Sie beschreibt, dass die Visualisierung in der mediatisierten Erfahrung durch tatsächliche Handlung und die mediale Übertragung ersetzt werden. Statt sich eine Bewegung durch imaginäre Räume bloß vorzustellen, durchschreitet man beim *Audio-Walk* tatsächlich unterschiedliche Räume. Das Wissen wird gleichzeitig über die Kopfhörer vermittelt.

Das Gehen ersetzt die imaginierte Bewegung und die Klangspur ersetzt das Gedächtnis. So folgert Fisher, dass die imaginären Räume in der Gedächtniskunst das Wissen enthalten, während die akustischen und bewegungsgenerierten Räume des Audioguides (und -*Walks*) die Betrachtenden enthalten.¹¹⁷ Die Gedächtniskunst wird gewissermaßen nach außen gekehrt und in die Realität

¹¹² Wiens, „Darüber nachdenken, ‚an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet‘“, S. 115.

¹¹³ Aleida Assmann, „Das Gedächtnis der Orte“, in: Ulrich Borsdorf, Heinrich Theodor Grütter (Hg.), *Orte der Erinnerung. Denkmal, Gedenkstätte, Museum*, Frankfurt am Main 1999, S. 59–77, hier: S. 77.

¹¹⁴ Assmann, „Das Gedächtnis der Orte“, S. 76.

¹¹⁵ Wiens, „Darüber nachdenken, ‚an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet‘“, S. 118 f.

¹¹⁶ Popplow/Scherffig, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, S. 285.

¹¹⁷ Fisher, „Speeches of display“, S. 25.

transportiert. Nicht mehr im individuellen Gedächtnis befindet sich der Ort, an dem die Information gespeichert ist. Stattdessen liegt er in einem Speichermedium bereit, das sich außerhalb der Person befindet. Die Erfahrung ist somit nicht auf ein einziges Individuum beschränkt und kann beliebig oft reproduziert werden. In der Summe bleiben jedoch Ort, Bewegung und Wissen miteinander verknüpft.

So gelingt auch der Sprung vom „*Memory Castle*“ zum „*Memory Field*“. Der imaginäre Gedächtnispalast wird durch die realen Felder in Jena-Cospeda, wo der *Audio-Walk* stattfindet, ersetzt. So sagt die Protagonistin an einer Stelle: „I think landscapes are like that. A place to store memories. In this little hall of land along this path, I'll place the memory of this day: A gray blue sky, the wind on my face and the smell of horses.“¹¹⁸

Ein elementarer Unterschied zwischen der räumlichen Struktur des *Audio-Walks* und dem der Mnemotechnik liegt folglich darin, dass die Gedächtniskunst eine örtliche Abstraktionskraft nutzt. Sie kann wie eine Landkarte von ihrem konkreten Ursprungsort losgelöst werden.¹¹⁹ Der *Audio-Walk* ist jedoch ortsspezifisch verankert und soll nicht von dem Ort, den er jeweils bespielt, getrennt werden. Da das Gedächtnis externalisiert wird, ist es auch von diesem konkreten geografischen Anhaltspunkt abhängig, um im Zusammenschluss den Inhalt zu ergeben.

Auch die Künstlerin Teri Rueb reflektiert auf einer Metaebene die Verbindung von Technik und Erinnerung. Popplow/Scherffig benennen den verwendeten PC als Erinnerungsmedium und merken in Bezug auf Ruebs Arbeit an: „Die *Burgess Shale Fossil Beds* sind eine Gegend, die für ihre besonderen paläontologischen Ablagerungen bekannt ist. Die Datenschichten, die der *Walker* auf seinem Weg durch die Gegend in seinem Rucksack mit sich herumträgt und hören kann, werden so zu Raumschichten, die in einem spezifischen Kontext der Gesteinsablagerungen stehen.“¹²⁰

Das Werk aus dem Jahr 1999 trägt den vollen Titel: „*TRACE – memorial environmental sound installation*“. Interessant ist daran, dass Teri Rueb die Arbeit als Klanginstallation bezeichnet, die als Gedenkstätte mit ihrer Umwelt verknüpft ist. Die Künstlerin nutzt eine große Fläche, verbindet einzelne Punkte zu einer Karte, auf der die unterschiedlichen Klangelemente in dem Nationalpark verteilt sind. Das Ganze ergibt ein Werk, das unterschiedlich abgegangen und somit rezipiert werden kann. Die Datenschichten, von denen im Zitat gesprochen wird, werden auditiv in Raumschichten transformiert, die durchaus dem Erinnerungsraum ähneln, den Wiens beschreibt. Das Gehen, das Zuhören und das Imaginieren kommen in der Erfahrung der Rezipient*innen zusammen, die wiederum durch die Anwesenheit vor Ort aktiviert und intensiviert wird.

Die Idee einer immateriellen Klanginstallation, die sich unsichtbar über einen spezifischen Ort legt, bringt die bereits diskutierten Aspekte der Ortsspezifität beim *Audio-Walk* auf den Punkt. Der klangliche Inhalt wird in Bewegung temporär auf den Ort übertragen und die Installation in der Imagination der einzelnen Teilnehmer*innen hervorgebracht. Es erfolgt eine signifikante Verknüpfung zwischen der Umgebung und dem Klang, da beide Teile sich zu der Erfahrung ergänzen.

¹¹⁸ Cardiff, Janet; Miller, George Bures: „*Jena Walk*“(2006).

¹¹⁹ Assmann, „Das Gedächtnis der Orte“, S. 68.

¹²⁰ Popplow/Scherffig, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, S. 288.

Bei der Verknüpfung der klanglichen Ebene mit dem Ort ist eine Komponente essenziell: die mediatisierte Stimme. Diese ist während der Ausführung des *Audio-Walks* das Bindeglied zwischen der teilnehmenden Person, dem Inhalt und der aktuellen Situation. Da sie in den meisten *Audio-Walks* zum Einsatz kommt, unterschiedliche Funktionen übernimmt und daraus ihre zentrale Bedeutung für das künstlerische Format bezieht, ist es extrem wichtig, die vielfältige Anwendung der Stimme im *Audio-Walk* zu untersuchen. Dies kann weiter darüber Aufschluss geben, wie sich die Wechselwirkung zwischen Person, Raum und Klang in dem Format entfaltet.

1.2.3. Mediatisierte, mobile Stimme

Im *Audio-Walk* spricht die Stimme über die Kopfhörer zu den Teilnehmer*innen: Sie führt die Person durch die Umgebung, gibt ihr Anweisungen, befragt sie nach ihren eigenen Empfindungen und Erfahrungen und erzählt. Die Stimme, die von ihrem Körper getrennt ist, begleitet die Person auf dem *Parcours* als temporäre Komplizin.¹²¹ Beide – Stimme und Teilnehmer*innen – sind Protagonist*innen der künstlerischen Erfahrung, die sich im Gehen, Zuhören und Agieren sowie an dem Ort, in der Vorstellungskraft und in den Körpern der Teilnehmer*innen entfaltet. Im Spannungsfeld zwischen Nähe und Entfremdung, Vertrauen und Skepsis baut sich eine Beziehung zu der Stimme auf, die vermittelnd zwischen der direkt erlebten Umwelt und dem individuell erfahrenen Audio über Kopfhörer steht.

Die Person bewegt sich durch den Raum und die körperlose Stimme „wandert“ mit. Selten handelt es sich dabei um eine unbeteiligte Position, die unabhängig von der Handlung, der Person und dem Ort agiert. Trotz ihrer Unsichtbarkeit scheint sie durch ihre Kenntnis des Standorts und die ständige Bezugnahme auf einzelne Elemente und Details darin anwesend zu sein. Die individuelle Rezeptionsform im *Audio-Walk* ermöglicht es zudem, eine Beziehung zu dieser körperlich abwesenden, jedoch auditiv anwesenden Person aufzubauen. Die medial vermittelte Stimme wird im *Audio-Walk* auf eine besondere Art und Weise eingesetzt: Diese ist sowohl auf die spezielle Rezeptionssituation als auch auf die eingesetzten Medientechnologien – Telefon, Radio, Tonträger – zurückzuführen, die auf konzeptueller und formeller Ebene eine zentrale Rolle spielen.

Da sie entscheidend an der Form und Wirkung des künstlerischen Formats beteiligt ist, möchte ich an dieser Stelle einzelne Aspekte der medial vermittelten Stimme im *Audio-Walk* untersuchen. Dabei soll berücksichtigt werden, um was für eine Stimme es sich handeln kann, wie diese übertragen wird und was dabei mit der körperlosen Stimme ausgelöst oder hergestellt werden kann.

Die menschliche Stimme kann nicht lediglich als neutrales Übertragungsmedium gesehen und genutzt werden, da sie über die Information hinaus auch Emotionen, Stimmungen und Meinungen vermittelt. Petra Maria Meyer zufolge ist die Stimme das genuine Medium, um Artikulation, Gestikulation und Modulation zu übermitteln: Die Stimme verbindet diese drei Arten des Ausdrucks miteinander, die erst zusammen die vollständige Mitteilung des Sprechenden ausmachen und dadurch Gedanke, Anschauung und Empfinden auf Gesprächspartner*innen übertragen.¹²²

Meyer betont, dass die Stimme als körperliche Geste – „*gesticulation orale*“ – die artikulierten Worte durch den verwendeten Ton transformiert. So kann die bloße Aussprache von ein und demselben Wort ein ganzes Spektrum an Emotionen ausdrücken: von Zärtlichkeit bis Drohung, von Freude bis Trauer.¹²³ Besonders wegen der Unsichtbarkeit, Immaterialität und Flüchtigkeit verbindet die Stimme unterschiedliche Bereiche des menschlichen Daseins: „Als grundlegend existenzielles Körpermedium vermittelt sie Leibliches, Seelisches oder Physisches und Geistiges zugleich.“¹²⁴

¹²¹ Gesa Ziemer, *Komplizenschaft. Neue Perspektiven auf Kollektivität*, Bielefeld 2013.

¹²² Petra M. Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, dies. (Hrsg.), *Acoustic Turn*, München 2008, S. 291-351, hier: S. 293.

¹²³ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 293.

¹²⁴ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 293.

Eben diese Spannbreite, in der sich die menschliche Stimme bewegt, spiegelt sich im *Audio-Walk* wider. Neben dem Medium und der Art und Weise, in der die Teilnehmer*innen im *Audio-Walk* angesprochen werden, gibt es auch unterschiedliche Stimmen – echt oder artifiziell, professionell ausgebildet oder nicht –, die darin Verwendung finden. Dabei ist der Ausdruck, aber auch die Intention hinter dieser Auswahl von großer Bedeutung. Die Stimme, die über Kopfhörer erklingt, vermag es, Nähe, Sympathie, Vertrauen und Geborgenheit zu erzeugen, aber genauso auch Distanz, Skepsis, Angst und Unbehagen.

Nur wenige Positionen nutzen Stimmen, die möglichst neutral und emotionslos bleiben, lediglich informativen Inhalt und Instruktionen überliefern. Äußerst verbreitet ist dagegen, dass die Künstlerinnen selber als Sprecher*innen für die *Audio-Walks* dienen: Janet Cardiff entwickelte „Janet“, die in allen ihren *Audio-Walks* die Hauptrolle spielt. Manchmal wird auch die Stimme von Bures Miller eingesetzt. Sie werden so, wie Christov-Bakargiev es ausdrückt, selber „zu Filmstars in ihren eigenen Werken“ und können in gewisser Weise auch eine Eitelkeit ausleben.¹²⁵

Viv Corringham, eine Künstlerin, die zugleich Sängerin ist, nutzt ihre Stimme in ihrer Werkserie „*Shadow-Walks*“ als Instrument für die Interviews und später zur Improvisation. Andere Künstler*innen wie Hildegard Westerkamp oder Willem de Ridder kommen ursprünglich vom Radio und nutzen ihre Stimmen, um bestimmte Geschichten zu erzählen oder Situationen zu beschreiben.

Nur einige dieser Stimmen sind professionell ausgebildet, worin vielleicht gerade der Charme liegt. Dabei wird in einigen Fällen die O-Ton-Stimme als unbeteiligte Erzählerin eingesetzt, in anderen ist sie zugleich die Hauptdarstellerin oder Interpretin. Und es wird einem oftmals auf realistische Weise vermittelt, dass die Person, die gerade nicht (mehr) körperlich an dem Ort anwesend ist, einen sowohl auf diesem Weg begleitet als auch besonderes Wissen über den Ort besitzt, das sie mit einem teilt. Dieses Wissen kann sowohl geografisch, architektonisch, historisch als auch subjektiv und biografisch sein und sich aus den eigenen Erfahrungen speisen – seien diese erfunden oder real.

Im Radio und Hörspiel ist es eher ungewöhnlich, dass Regisseur*innen ihren Text selber einsprechen, statt Schauspieler*innen für die unterschiedlichen Rollen zu engagieren. Doch in der Kunst und speziell in *Audio-Walks* ist dies durchaus öfter der Fall. Einerseits ist natürlich die eigene Stimme eine leicht zugängliche Ressource, andererseits wird sie ganz anders eingesetzt: Sie vermittelt das Gefühl, von den Künstler*innen höchstpersönlich durch die aktuelle Umgebung begleitet zu werden.

Die menschliche Stimme ist unweigerlich an einen Körper gebunden, der diese hervorbringt und ihr gleichzeitig als Klangkörper dient. Das Volumen, die Lautstärke und der Ton werden von den körperlichen Eigenschaften bestimmt. Demgegenüber erzeugen körperlose Stimmen, wie sie durch auditive Medien wiedergegeben werden, auch ein Begehren nach ihrer Verkörperung.¹²⁶ Die körperlose Stimme kann ein Versprechen von Geborgenheit sein, wenn sie die Präsenz einer vertrauten Person vermittelt, sie kann aber schnell ins Gegenteil umschlagen, wenn keine konkrete

¹²⁵ Christov-Bakargiev, *Janet Cardiff*, S. 31.

¹²⁶ Thomas Macho, „Stimmen ohne Körper – Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme“, in: Doris Kolesch (Hg.), *Stimme. Annäherung an ein Phänomen*, Frankfurt am Main ²2010, S. 130–146, hier: S. 132.

oder bekannte Person, kein definierbarer Körper und Ort mit der Stimme in Verbindung gebracht werden kann. Dann, so Macho, wirkt sie mächtiger und bedrohlicher als jedes andere Geräusch.¹²⁷

Die Stimme ohne Körper, die Stimme aus der Vergangenheit, aus der Entfernung oder aus dem „Äther“ – all das wird durch die Entwicklung der Techniken der Stimmübertragung (Telefonie, Radio) und Stimmspeicherung (Grammophon) ermöglicht, die in etwa zur selben Zeit entwickelt wurden.¹²⁸ Thomas Macho betont jedoch, dass schon mit der Rhetorik die Technik- und Mediengeschichte der Stimme im engeren Sinne beginnt: wenn durch eine Lektüre oder einen Vortrag eine fremde oder tote Stimme verkörpert wird. Dort setze ihm zufolge schon die Frage danach an, welche technischen Möglichkeiten es gibt, Stimmen *als* Stimmen über große Distanzen zu übertragen, sie aufzubewahren und zu speichern.¹²⁹ Denn unabhängig davon, ob sie live oder als Aufzeichnung auditiv übertragen wird: Die menschliche Stimme sollte auch dann die Qualitäten beibehalten, die ihren Ausdruck und ihre Wirkung bestimmen.

Übertragung

Für *Audio-Walks* sind vor allem drei Formen der Übertragung interessant, die aus konzeptuellen und formellen Gründen von den Künstler*innen eingesetzt werden: das Radio, das Telefon und der Tonträger, der über mobile Medien abgespielt wird. Daraus ergeben sich unterschiedliche Qualitäten und Interaktionsmöglichkeiten der Stimme, die sich an einigen Stellen ähneln und an anderen eindeutig kontrastieren.

Am häufigsten wird in *Audio-Walks* eine vorproduzierte Datei über tragbare Geräte abgespielt. Die Stimme wird – im Studio oder vor Ort – aufgezeichnet und im Nachhinein an der dafür vorgesehenen Strecke von den Teilnehmer*innen angehört. Es existiert somit ein klarer Zeitunterschied zwischen dem Moment der Aufnahme und der Ausführung des *Walks*. Tatsächlich wird dies jedoch anders wahrgenommen: Die Stimme spricht die Person, die das Hörstück kopfhörend rezipiert, direkt an und nimmt so auf die Orte Bezug, die sie passiert, so als würde sie neben ihnen stehen und diese ebenfalls direkt erleben. Durch ihre Unmittelbarkeit simuliert die Stimme Anwesenheit und überbrückt erfolgreich zeitliche Distanzen.

Im ortsspezifischen *Audio-Walk*, bei dem Inhalte für bestimmte Strecken konzipiert werden, „hinterlassen“ die Künstler*innen Nachrichten im Raum. Sie nehmen nicht nur Bezug auf die oder den Gesprächspartner*in, sondern auch auf den unmittelbaren Ort, an dem die Nachricht abgehört werden soll. In dem Sinne könnte man sogar sagen, dass die Stimme im *Audio-Walk* ähnlich einem Anrufbeantworter funktioniert: „Der Angerufene ist in dieser paradoxalen Hörsituation zugleich

¹²⁷ Thomas Macho setzt die Telefonstimme in direkten Bezug zur Nekromantie und Geisterbeschwörung: „Tod und Angst sind mit den Medien Telephon und Radio ebenso verbunden wie die Hoffnung auf illusionäre Angstbefreiung durch die Stimme, mit der es hell wird (Freud), eine Stimme aus dem Dunklen, die – nach Samuel Beckett – erträumen lässt.“ In: Macho, „Stimmen ohne Körper – Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme“, S. 132.

¹²⁸ Macho, „Stimmen ohne Körper – Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme“, S. 140.

¹²⁹ Macho, „Stimmen ohne Körper – Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme“, S. 134.

anwesend und abwesend. Er spricht, während sein Ohr für den Anrufer quasi totgestellt ist.“¹³⁰ Wenn die Nachricht abgehört wird, verhält es sich umgekehrt: Der/die Angerufene ist nun anwesend, der Anrufende jedoch nicht mehr. Beim *Audio-Walk* begibt sich die Person – die Angerufene, sozusagen – genau an den Ort, wo die Anrufende war. Es existiert dadurch zwar eine zeitliche Verzögerung, doch durch die Anwesenheit vor Ort lässt sich der Körper der Künstlerin oder des Künstlers in der Imagination leichter heraufbeschwören.

Janet Cardiff nutzt in vielen ihrer frühen *Audio-Walks* das Diktiergerät als Stilmittel, um dadurch eine zweite zeitliche Ebene zu erzeugen: Die Stimme klingt durch die niedrige Qualität der Aufnahme verzerrt, das Rauschen setzt die Aufnahme klar von der restlichen, rauschfreien Aufnahme ab. Auch hier lässt sich die Idee aufgreifen, dass Nachrichten für eine spezifische Situation gespeichert werden, die in einem späteren Moment abgerufen werden können.

Radio und Telefon, die ebenfalls als Übertragungsmedien für *Audio-Walks* eingesetzt werden, spiegeln demgegenüber stets noch die Unmittelbarkeit und Flüchtigkeit des Sprechakts wider. Beide Medien nutzen eine Live-Situation: Selbst wenn die Sendung aufgezeichnet ist, wird sie zu einer spezifischen Uhrzeit ausgestrahlt, während der Anruf ebenfalls unmittelbar geschieht und die aktuelle Teilnahme beider Gesprächspartner*innen voraussetzt. Diese Unmittelbarkeit macht den Reiz eines künstlerischen Werks aus, das entweder zwei Personen verbindet, die nicht am selben Ort sind, oder eine große Menschengruppe an einem einzigen Ort zur selben Zeit in Bewegung setzt.

Dennoch unterscheiden sich beide sowohl in den Übertragungswegen als auch in der Adressierung von Botschaften und Programmen¹³¹: Ein Telefonanruf richtet sich an eine/n individuelle/n und spezifische/n Hörer*in, beide Gesprächsteilnehmenden müssen aktuell daran beteiligt sein und gehen eine symmetrische Art der Kommunikation ein. Die Stimme am Telefon ist meistens identifizierbar und oft auch lokalisierbar, der Apparat ist zugleich Sender und Empfänger.

Beim Radio existieren ein Sender und eine Vielzahl von potenziellen Empfängern. Die Radiostimme hingegen richtet sich an ein anonymes, verstreutes Publikum, das weder identifizier- noch lokalisierbar ist. Die Inhalte werden ausgestrahlt und simultan von den Hörer*innen über ihre Empfänger rezipiert. Jede Person, die ein Radio besitzt, kann somit potenziell dabei sein.

Die unterschiedlichen Übertragungsformen ermöglichen auch die Setzung von verschiedenen Schwerpunkten innerhalb der Verwendung der Stimme in den *Audio-Walk*-Formaten: Bei der Verwendung eines Tonträgers wird von einer individuellen Rezeption ausgegangen, die zeitlich unabhängig geschieht. Das Telefonat und die Radiosendung haben gemeinsam, dass sie eine Live-Situation erzeugen, wobei nur das Telefon einen Dialog möglich macht. Während bei der Verwendung der Tonträger die Narration von der Stimme im Mittelpunkt steht, liegt der Schwerpunkt beim Telefonat im Dialog, über den sich die Erzählung entfaltet. Bei der Nutzung einer Radiosendung als Medium ist der Fokus auf die Übersendung von Anweisungen gelegt, die an eine große Menschenmenge gerichtet sind. Im Folgenden werden unterschiedliche Formen der Übertragung der Stimme im *Audio-Walk* anhand von drei Beispielen dargestellt.

¹³⁰ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 297.

¹³¹ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 297.

Das Radioballett

Einige Werke, die dem Genre der *Audio-Walks* zuzuordnen sind, verwenden gerade wegen dieser spezifischen Eigenschaften das Radio als Übertragungsmedium. Die „Radioballetts“ der Künstlergruppe LIGNA wurden zum Beispiel ab Beginn der 2000er-Jahre über eine Radiosendung (zu Beginn in Hamburg über Radio Blau) ausgestrahlt. Sie erforderten die gleichzeitige Anwesenheit der Teilnehmer*innen an einem bestimmten Ort in der Stadt. Die stimmlichen Anweisungen werden über persönliche Radiotransmitter übertragen, sodass sie gleichzeitig empfangen werden und sich auch die Bewegungen der Teilnehmer*innen synchronisieren. Das Radio bietet die Vorteile, das Ereignis schon vorher ankündigen zu können, so die Teilnehmer*innen an den Ort zu führen und auf vielen Abspielgeräten gleichzeitig und simultan hörbar zu sein. Ungefähr 500 Personen erschienen 2003 beim ersten Radioballett „Übung im nichtbestimmungsgemäßen Verweilen“ am 20. Juni im Hauptbahnhof in Hamburg.¹³²

Das Radio wird für den Zweck genutzt, dass große Personengruppen gleichzeitig teilnehmen, die den Inhalt simultan hören und synchron die Anweisungen der Stimme befolgen. Die Künstlergruppe beruft sich dabei ganz bewusst auf die Radiotheorien Bertolt Brechts, speziell auf die Idee, den Rundfunk als Kommunikationsapparat und nicht ausschließlich als Distributionsapparat zu nutzen.¹³³ Sie stellen sich die Frage, wie Radio organisierend wirken kann, um mit dem spezifischen, subversiven Potenzial des Mediums in gesellschaftliche Situationen zu intervenieren.¹³⁴ Mit ihrem *Radioballett* mobilisieren sie große Menschengruppen und machen dadurch auf verschiedene Aspekte der Räume aufmerksam, in denen ihre Aktionen stattfinden.

„Her“

Obwohl es sich um einen Spielfilm handelt, gibt es in „Her“¹³⁵ viele Parallelen und interessante Aspekte der Verwendung von der Stimme als Protagonistin, die auch für den *Audio-Walk* von Bedeutung sind, weshalb eine kurze Untersuchung an dieser Stelle lohnenswert erscheint. Die Haupthandlung in dem Spielfilm „Her“ entwickelt sich vorwiegend heimlich zwischen dem Protagonisten Theodore Twombly und einer künstlichen Intelligenz (im Folgenden als K. I. abgekürzt), mit der er über ein Headset kommuniziert. Formell unterscheidet sich ihre Interaktion nicht vom Telefonat. Allerdings handelt es sich bei „Samantha“ um eine Stimme, die keinen zugehörigen Körper besitzt.

Der Hauptcharakter sucht keine Möglichkeiten, die körperlose Stimme visuell zu repräsentieren. Er bevorzugt es, das imaginierte Bild von Samantha unberührt in seiner Vorstellung weiterleben zu lassen. Allein durch ihre spezifischen Eigenschaften entfaltet die Stimme ihre Persönlichkeit und eine Körperlichkeit: „Es ist die Körperlichkeit der Sprache, die sich in der spontanen, transitorischen Stimmgeste noch stärker ausdrückt als in der handschriftlichen Geste. Die stimmliche Formung der Töne, die Intonation und Akzentuierung, die Verteilung der Pausen versinnlichen eine zweite

¹³² Vrenegor, „Kollektive Zerstreuung“.

¹³³ Bertolt Brecht, *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, hg. von Werner Hecht, Frankfurt am Main ¹1992.

¹³⁴ Vrenegor, „Kollektive Zerstreuung“.

¹³⁵ Spike Jonze, *Her*, Burbank, Kalifornien, 2014.

Botschaft im stimmlichen Vollzug.“¹³⁶ Obwohl die K. I. keinen Körper besitzt, da sie eine Software ist, entfaltet sich eben dieses Potenzial in der Kommunikation zwischen ihr und dem Protagonisten: Wörter, Gebärde und Ton beflügeln seine Imagination und Emotion. Der zugehörige Körper entsteht und existiert bloß in seiner eigenen Fantasie.

Da es sich um eine K. I. handelt, hätte der Regisseur sich durchaus für eine synthetische Stimme entscheiden können. Stattdessen verleiht in der Originalfassung Scarlett Johansson *Samantha* ihre Stimme. Durch die Wahl einer bekannten nordamerikanischen Schauspielerin für die Rolle beschwört der Regisseur *Spike Jonze* das Bild der existierenden Person herauf und nimmt dadurch Einfluss auf die Bilder, die in der Fantasie – anstelle des Bildschirms – entstehen. Statt diesen Freiraum wirklich zu öffnen, sodass unzählige Versionen von *Samantha* in den Köpfen der Zuschauer*innen nach deren eigener Vorstellung entstehen können, wird zumindest für einen Teil des Publikums eine eindeutige Zuordnung geschaffen. Obwohl der Körper der sprechenden Person abwesend ist, bleibt sie von diesem geprägt und bekommt so eine zentrale Bedeutung, die Petra M. Meyer zufolge die eines Personalausweises übernehmen mag.¹³⁷ Die Stimme ist dabei so individuell und spezifisch, dass sie als Wiedererkennungsmerkmal dienen kann.

„Remote X“

Die Qualitäten einer dezidiert künstlichen Stimme, die weit entfernt ist von einer wirklichen Person und ihrer Subjektivität, nutzen dagegen Rimini Protokoll in der Arbeit *„Remote X“* (2013), einem *Audio-Walk* für eine Gruppe von 50 Teilnehmer*innen. Unpersönlich und mechanisch führt sie (auch hier eine weibliche Stimme) die Gruppe durch die Stadt. Die hörbare Künstlichkeit ist eine bewusste Entscheidung der Künstler, die auch während dem *Walk* thematisiert wird:

*„The voice that guides the Remote X audience through the city is synthetic and generated by a text-to-speech-program, just like those used by visually impaired people to communicate via computers. walking through the city, the audience comes to trust this voice more and more as it seems to predict and synchronize just about anything that happens on the way. This is how we seduce our users or players to get involved and interact in ways that they would never consider if they were on their own.“*¹³⁸

Die künstliche Stimme soll eine Skepsis und Distanz beim Publikum erzeugen. Erst dadurch, dass die Stimme kontinuierlich zu hören ist, baut sich Vertrauen auf – oder zumindest eine Abgabe der Kontrolle an eine Stimme, die genau über die Situation Bescheid zu wissen scheint. Im Gegensatz dazu nutzt *Spike Jonze* eine echte Stimme, um durch die Menschlichkeit der K. I. die Konflikte für das Publikum nachvollziehbarer werden zu lassen, die das Verhältnis zu dem Protagonisten und ihre Identitätsfragen betreffen.

In beiden Beispielen lässt sich jedoch ein Thema ablesen, das auch in *Audio-Walks* zentral ist, nämlich die Nähe und das Vertrauen, welche durch die Stimme trotz ihres digitalen Ursprungs aufgebaut werden können. Ob die Stimme nun künstlich erzeugt wird oder die einer bekannten Schauspielerin

¹³⁶ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 295.

¹³⁷ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 298.

¹³⁸ Claudio Rimmele, „Interviewing Stefan Kaegi. Discovering the city through theatre“, www.rimini-protokoll.de/website/de/text/interviewing-stefan-kaegi, letzter Zugriff 12.02.2018.

oder Künstlerin ist: Besonders in Verbindung mit Kopfhörern, die den Klang an eine einzige Person richten, entfaltet sich durch den Einsatz der Stimme ein besonderes Potenzial. Im Folgenden möchte ich kurz untersuchen, welche Elemente dazu beitragen, diese Nähe und das Vertrauen zu der Stimme im *Audio-Walk* zu begünstigen.

Ansprache

Die direkte Anrede ist ein wichtiger Bestandteil der Werke, die gerade diese Eigenschaft der Rezeptionssituation mit Kopfhörern nutzen. Die „parasoziale Interaktion“ ist dabei eine Strategie, die Moderatoren in Radio und Fernsehen anwenden, um die Anwesenheit des Publikums zu simulieren. Sie dient als Strategie der imaginären Überbrückung räumlicher Grenzen: Die Anrede – im Fernsehen mit Blick in die Kamera – wird direkt an eine bestimmte Person oder Gruppe gerichtet: „Guten Abend, meine Damen und Herren“ oder „Ich freue mich auf Sie!“.¹³⁹ Eine reale Interaktion wird durch diese Form der Anrede vorgetäuscht. Eine Bedingung für die soziale Interaktion ist, wie Britta Neitzel vermerkt, üblicherweise die Anwesenheit aller Beteiligten. Die Zuschauer seien jedoch durchaus offen, auf dieses Kommunikationsangebot einzugehen, das ihnen in Form der direkten Anrede entgegenkommt.¹⁴⁰

Die Anwesenheit der beiden Kommunikationspartner*innen wird auch im *Audio-Walk* mithilfe der parasozialen Interaktion simuliert und durch die spezifische Rezeptionssituation verstärkt: Aufgrund der speziellen Rezeptionssituation und deren Intimität kann für den Adressaten immer die zweite Person Singular verwendet werden.

„Janet: Let's stop and listen, close your eyes, trust me. I have the postcard of this place that he sent me years ago. Things have changed a lot. The grass is long now, coming up through the stones on the walk here. The building in front of us is gutted, the windows broken, skylights caved in, the brick walls singed by smoke. The sculptures are covered with graffiti. The old house is still standing, partially protected by the razor wire fence around it I guess. Someone's cooking something. Smells like burnt meat.“¹⁴¹

Die Beschreibung, die im „*Louisiana Walk*“ (1996) von Janet Cardiff die Anweisungen begleitet, man solle die Augen schließen und zuhören, betont die Tatsache, dass man sich einerseits auf die Umgebung konzentrieren soll, andererseits aber einen direkten Austausch mit der Künstlerin eingeht. Und diese Interaktion bezieht sich auf die eigene Wahrnehmung der aktuell stattfindenden Situation, bei der sich reale und künstliche Eindrücke miteinander vermischen.

Im Gegensatz zu Radio und Fernsehen, wo der Ort, an dem sich die Zuschauenden und Zuhörenden aufhalten, vage ist oder lediglich einer Annahme entspringen kann, verstärkt die genaue Kenntnis und Übereinstimmung mit dem Standort die Wirkung der direkten Anrede. Die Stimme vermittelt so

¹³⁹ Britta Neitzel, „Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien“, in: *montage AV – Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* (2008), S. 145–158, hier: S. 153.

¹⁴⁰ Neitzel, „Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien“, S. 153.

¹⁴¹ Janet Cardiff, George Bures Miller, „*Louisiana Walk*“, 1996, www.cardiffmiller.com/artworks/walks/louisiana.html, letzter Zugriff 31.07.2017.

das Gefühl, als wüsste sie über die Teilnehmer*innen und ihre aktuelle Position genauer Bescheid, als diese es selber tun. So gelingt auch die imaginäre Überbrückung räumlicher Grenzen im *Audio-Walk* noch stärker. Im Brecht'schen Theater und in Filmen und Serien wird die direkte Rede ebenfalls als Stilmittel genutzt. Im klassischen Theater oder dem Kinosaal befindet man sich jedoch in einem Gebäude, die Trennung von Publikum und Schauspielenden ist eindeutig.

Beim *Audio-Walk* bewegt man sich jedoch durch den öffentlichen Raum und wird von der Stimme direkt angesprochen, während der Alltag um einen herum ungestört weitergeht. Trotzdem bezieht die Stimme die Situation und einen selbst mit ein. Dadurch erscheint es unheimlich oder unwirklich, dass sie so genau voraussehen kann, was um einen geschieht und wie man sich selber dabei fühlt. Korrespondieren beispielsweise ihre Äußerungen mit einem Phänomen, das sich vor unseren Augen abspielt, so wird die Erfahrung vor allem dadurch intensiviert, dass sie uns als Eingeweihte darauf hinweist und unsere Gedanken dazu vorwegnimmt. Verwundert nehmen wir diese Übereinstimmung wahr und fragen uns, von wo aus sie die Situation so genau beobachten kann, wenn sie selber gerade nicht vor Ort ist.

Obwohl sie sich in das aktuelle Geschehen direkt „einmischt“, ist die Stimme in *Audio-Walks* und allen ausschließlich auditiven Medien körperlos, während sie im Film und Fernsehen sehr wohl eine Verkörperung erhalten kann. „Her“ bildet eine Ausnahme, da die Hauptdarstellerin Scarlett Johansson in keinem Moment sichtbar wird, da sie als künstliche Intelligenz keinen Körper besitzt und somit überhaupt nicht sichtbar werden kann. Sie ist und bleibt ein *Acousmêtre*.

Acousmêtre

Wenn im Film der einer Stimme zugehörige Körper noch nicht erschienen ist, nennt dies Michel Chion *Acousmêtre*: Dieser Begriff leitet sich von der Situation ab, in der die zugehörige Quelle eines Klangs nicht zu verorten ist (akusmatische Präsenz).¹⁴² Michel Chion betont, dass die Spannung des Films gerade dadurch erzeugt wird, ob und wann das *Acousmêtre* endlich in Erscheinung tritt:

*„Everything hangs on whether or not the Acousmêtre has been seen. In the case where it remains not-yet-seen, even an insignificant acousmatic voice becomes invested with magical powers as soon as it is involved, however slightly, in the image. (...) Being involved in the image means that the voice doesn't merely speak as an observer (as commentary), but that it bears with the image a relationship of possible inclusion, a relationship of power and possession capable of functioning in both directions; the image may contain a voice, or the voice may contain the image.“*¹⁴³

Das *Acousmêtre* besiedelt die Randgebiete, außerhalb und gleichzeitig innerhalb des Bildes, wodurch sich in Chions Worten eine Spannung und ein Ungleichgewicht bilden. Denn die Stimme ist erst dann akusmatisch, wenn sie tatsächlich auf die Handlung Bezug nimmt, die der Zuschauende auf dem Bildschirm verfolgt. Der Autor und Komponist unterscheidet zwischen dem Radio und dem filmischen *Acousmêtre*. Denn im Radio ist es unmöglich, damit zu spielen, etwas gar nicht, teilweise oder

¹⁴² Michel Chion, Claudia Gorbman, *The cinematic voice*, New York 1999, S. 21.

¹⁴³ Chion/Gorbman, *The cinematic voice*, S. 23.

komplett visuell erfahrbar werden zu lassen, woraus ihm zufolge die besondere Spannung des *Acousmêtre* besteht.

Chion unterscheidet dabei ausdrücklich von der Stimme des Erzählers, die aus dem Off zu hören ist und wie im Radio genauso wenig in Erscheinung treten wird. Denn das *Acousmêtre* ist ebenfalls ein Charakter im Film, der die Handlung aus einer bestimmten – verborgenen – Position mitverfolgt und dann in Erscheinung tritt, um dem Publikum durch die Enthüllung seiner/ihrer Erscheinung oder Identität einen Teil der Erzählung zu offenbaren.

Der *Audio-Walk* verlangt eine eigene Definition des *Acousmêtre*, denn das künstlerische Format führt die Teilnehmer*innen lediglich auditiv durch die lebensweltliche Umgebung; die visuelle Ebene der sinnlichen Erfahrung ist jedoch ein elementarer Teil des *Walks*. Die Stimme verweist die Teilnehmer*innen immer wieder auf unterschiedliche sichtbare Elemente ihres direkten Umfelds und kommentiert diese, ergänzt somit das Wissen über den Ort oder richtet zumindest die Aufmerksamkeit der Person auf bestimmte Gegenstände oder Prozesse, die wichtig für die Erzählung sind. Die Stimme bleibt zwar körperlos, erzeugt aber durch den ständigen Verweis auf die sichtbaren Phänomene das Gefühl, anwesend zu sein und die Person auf ihrem Weg zu begleiten. Sie ist ebenfalls überall, allwissend, allsehend und erweckt den Anschein, Entwicklungen vorherzusehen, was aber vor allem mit der sorgfältigen Planung und Inszenierung des *Audio-Walks* zu tun hat. Die Auflösung des *Acousmêtre*, eine sogenannte *De-acousmatization*, bleibt jedoch im *Audio-Walk* eher die Ausnahme.

Im April 2017 erlebte ich in Jerusalem ein sehr eindrucksvolles Beispiel einer solchen Ausnahme: Der *Audio-Walk* „*The Opposite of Alive*“ (2012) von Michal Vaknin und Ilanit ben Ya’acov wurde in einem Museum für Naturkunde aus den 70er-Jahren am Rand der Stadt bei Nacht ausgeführt. Einzeln betritt man das komplett dunkle Haus und erkundet die Räume – und die darin enthaltenen Exponate – mit Kopfhörern, Abspielgerät und einer Taschenlampe. Alleine durchläuft man schauernd das alte Haus, beleuchtet in den einzelnen Räumen die Vitrinen, in denen ausgestopfte Tiere unterschiedlichster Art zu sehen sind, und hört gleichzeitig die klangliche Untermalung und sprachlichen Bezüge auf das, was man sieht. Auf dem *Parcours* begleitet eine weibliche Stimme die Teilnehmer*innen über den gesamten Zeitraum. Schließlich führt diese Stimme die Person bis an das hinterste Zimmer im Erdgeschoss. Und dort empfängt eine Frau jede teilnehmende Person: Nach dem ersten Wort, das sie ausspricht, ist klar, dass es sich um die Sprecherin handelt, die uns zuvor als Stimme zur Seite gestanden hat.

Diese Auflösung hat eine sehr starke Wirkung, die sowohl mit der unheimlichen Atmosphäre des Ortes zusammenhängt als auch mit der Überraschung, im sonst menschenleeren Haus doch noch eine Person anzutreffen. Zu allem Überfluss handelt es sich dabei um die Frau, die zuvor ganz vertraut zu uns über die Kopfhörer gesprochen hat. Die Vertrautheit der Stimme, die uns über einen längeren Zeitraum begleitet hat, steht der Situation kontrastierend gegenüber, nun einer uns unbekannten Frau persönlich gegenüberzustehen. Vertrautheit und Distanz werden auf die Probe gestellt, während die ätherische Stimme verkörpert wird.

Ein anders gelagertes Beispiel liefern die *Video-Walks* von Cardiff/Miller: Es ist interessant, die gesamten *Audio-* und *Video-Walks* des Künstler-Duos als fortlaufende Serie zu betrachten, in der die *De-acousmatization* erst Jahre später in einem *Video-Walk* geschieht. Zuvor ist Cardiff stets die

unsichtbare und körperlose Protagonistin ihrer eigenen Werke. Durch das portable Video-Format kann der zugehörige Körper von der Stimme auf dem Monitor des tragbaren Geräts schließlich sichtbar werden. Die Wirkung wird dadurch verstärkt, dass man – vorausgesetzt man hatte die Möglichkeit, ihre *Audio-Walks* zuvor auszuführen – erst nach Jahren die Gestalt von Cardiff im Videomonitor erblickt. Die Vorstellung, die man sich über die Jahre aufgebaut hat, wird plötzlich bestätigt oder zunichtegemacht. Ein weiterer Aspekt, der zu der Intensität in dem Moment dieser Auflösung führt, ist der, dass man sich genau an dem Ort befindet, wo Cardiff zuvor auch stand, als das Video gedreht wurde.

Das In-Erscheinung-Treten ist eine Form der Entblößung, bei der sich das Verhältnis zur Stimme verändert: Nicht umsonst beschreibt Michel Chion diesen Vorgang der „*De-acousmatization*“ als eine Art Striptease, bei dem schrittweise der körperliche Ursprung der Stimme – nämlich der Mund – präsentiert wird. Solange der Mund und die sich bewegenden Lippen, aus denen die Worte strömen, nicht gezeigt wurden, werden die Aura der Unverwundbarkeit und die „Zauberkraft“ der Stimme aufrechterhalten.¹⁴⁴ Erst wenn der/die Zuschauer*in sich vergewissert hat, dass die Stimme und der Körper miteinander korrespondieren, wird das *Acousmètre* völlig aufgelöst.

Die Übereinstimmung von Bild und Klang, die beim filmischen *Acousmètre* zur Auflösung führt, wird beim *Video-Walk* noch durch die Synchronisierung mit der eigenen Umgebung ergänzt. So führt in diesem Fall die korrekte Befolgung der Anweisungen der Stimme dazu, dass sich der Körper der teilnehmenden Person mit dem Videobild synchronisiert. Dadurch kann sie den Inhalt erfolgreich rezipieren. Dasselbe ist beim *Audio-Walk* der Fall: Die korrekte Befolgung der Anweisungen führt zu der Übereinstimmung von Gehörtem und Gesehenem. Doch hier betrachtet die Person die unmittelbare Umgebung und nicht ein Videobild.

Eine dritte Art der Synchronisierung stellt sich bei den Radioballetts von LIGNA ein: Die Ausführung der Anweisungen dient ebenfalls dazu, dass man dem Inhalt folgen kann, doch im Vordergrund steht die Übereinstimmung der Bewegung des eigenen mit anderen, vielen Körpern. Gemeinsam wird die Performance hervorgebracht und rezipiert, wobei sich die visuelle Überprüfung der Umgebung in diesem Fall auf das Wiedererkennen der selbst ausgeführten Gesten in anderen Individuen richtet.

In den *Audio-Walks* und Performances von LIGNA findet jedoch keine *De-acousmatization* statt, da die Akteur*innen die Teilnehmer*innen selber sind, die von der Stimme zu Handlungen und einer gemeinsamen, spontanen Choreografie angeleitet werden. Die Stimmen der Sprecher*innen, die in ihren Werken eingesetzt werden, sind im Gegenteil zu der Wahl anderer Künstler*innen neutral und sachlich. Sie übermitteln den Text und die Handlungsanweisungen, nehmen ebenfalls Bezug auf den Ort, doch sie versuchen nicht, die einzelnen Teilnehmer*innen persönlich und emotional zu involvieren. Der introspektive Moment, der für viele *Audio-Walks* charakteristisch ist, da die Stimme die Aufmerksamkeit auf den eigenen Körper, die Gedanken und die Wahrnehmung lenkt, wird hier durch das kollektive Auftreten und Ausagieren von Aktionen gebrochen.

Die individuelle Wahrnehmung, die noch durch den Einsatz von Kopfhörern betont wird, ergänzt sich durch die Handlung in der Gruppe. Selbst wenn die Künstler die Texte und Anweisungen selbst

¹⁴⁴ Chion/Gorbman, *The cinematic voice*, S. 24.

einsprechen würden: Ihre Intention ist eine andere als beispielsweise der vertrauliche Ton von Janets Stimme, die persönliche Details über ihr Leben, ihre Gefühle und ihre Gedanken preisgibt. Ob diese der Realität entsprechen, kann nur vermutet werden. Doch sie erfüllen den Zweck, ein persönliches, subjektives Verhältnis zu der Protagonistin aufzubauen.

Es ist interessant zu beobachten, dass in *Audio-Walks* oftmals weibliche Stimmen eingesetzt werden. Aus diesem Grund möchte ich noch einmal zur Idee des *Acousmêtre* zurückkehren, genauer gesagt zu einer geschlechtsspezifischen Betrachtung, die von Kaja Silverman unternommen wurde: Silverman beschreibt, dass in der dominierenden Filmindustrie die Darstellung der Frau immer auch mit der Stimme einhergehe, um sie innerhalb der Handlung zu verorten. Einen weiblichen Charakter sichtbar, jedoch nicht hörbar zu machen, aktiviere die hermeneutischen und kulturellen Codes, welche die Frau als Enigma unerreichbar für eine definitive männliche Interpretation werden lasse. Sie anders herum nur als Stimme ohne entsprechenden Körper darzustellen – wie es in „*Her*“ tatsächlich getan wird –, sei für das gängige System noch gefährlicher:

„To allow her to be heard without being seen would be even more dangerous, since it would disrupt the specular regime upon which dominant cinema relies; it would put her beyond the reach of the male gaze (which stands in here for the cultural ‚camera‘) and release her voice from the signifying obligations which that gaze enforces. It would liberate the female subject from the interrogation about her place, her time, and her desires, which constantly resecures her. Finally, to disembody the female voice in this way would be to challenge every conception by means of which we have previously known woman within Hollywood film, since it is precisely as body that she is constructed there.“¹⁴⁵

Indem nur ihre Stimme zu hören ist, wird die weibliche Figur im *Audio-Walk* dem dominant männlichen Blick entzogen und somit auch von den Fragen befreit, die ihre raumzeitliche Lokalisierung und ihre Wünsche betreffen. Die Loslösung des weiblichen Körpers und dessen Repräsentation im *Audio-Walk* kann somit als eine emanzipatorische Geste interpretiert werden. Gleichzeitig entwickelt die weibliche Stimme in Kombination mit der Vorstellungskraft der teilnehmenden Person ein erotisches Potenzial, das einige Künstler*innen bewusst einsetzen.

In „*Call Cutta*“ (2005), einem weiteren Werk von Rimini Protokoll, werden das Begehren und der Aufbau von Nähe zwischen zwei unbekannten Gesprächspartner*innen thematisiert: „*Call Cutta* erforscht, was passiert, wenn die transatlantische Unterhaltung weder dem Verkauf, noch der Computerassistenten dient, sondern der Verführung durch den eigenen städtischen Dschungel.“¹⁴⁶ So beschreibt die Künstlergruppe das Projekt. In dieser Version des Werkes wird eine teilnehmende Person, die sich in Berlin-Kreuzberg befindet, telefonisch mit einer oder einem Call-Center-Mitarbeiter*in in Kalkutta verbunden. Diese/r hat eine spezielle Rolle einstudiert, die nun in dem Gespräch so vermittelt wird, als wäre es die eigene Identität. Es geht in dem Werk um die emotionale Verwicklung der Person mit einer körperlosen Stimme, einem unerreichbaren Körper, der sich auf einem anderen Kontinent befindet.

¹⁴⁵ Kaja Silverman, *Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema (Theories of representation and difference)*, 1988, S. 164.

¹⁴⁶ Helgard Haug u. a., „*Call Cutta. Mobile Phone Theatre*“, www.rimini-protokoll.de/website/de/project/call-cutta, letzter Zugriff 12.02.2018.

Anweisung

„Die Abstandlosigkeit des ungeschützten Gehörsinns ermöglicht auch bei räumlicher Entfernung Eindringlichkeit und emotionale Ansprache. Dadurch avancierte das bis heute zu einem der wichtigsten Medien zwischen Kommandozentrale und ausführenden Organen, aber auch zwischen Eltern und Kindern und Liebespaaren, die über die Entfernung hinweg Nähe schaffen wollen. Der Ton des Telefons ist suggestiv, man kann ihm auch zu Zeiten des Anrufbeantworters schlecht widerstehen, denn es ist der Ton eines Rufes, der stets vom Mangel ausgeht, einem Begehren folgt, einem Wunsch nach Vervollständigung und Sicherheit. So ist es zugleich das Medium des Hilferufs. Telephone sind auch Nottelefone.“¹⁴⁷

Das Begehren im Telefongespräch, von dem Petra Maria Meyer in diesem Abschnitt spricht, ist auch in „Call Cutta“ wiederzufinden, wobei das Wort Verführung auf zwei unterschiedliche Weisen wirksam wird: Es meint einerseits, dass die Person von der Stimme durch die Stadt geführt wird und darin auch fehlgeleitet werden kann. Andererseits flirtet der oder die Call-Center-Mitarbeiter*in mit der Person, verwickelt sie immer intensiver in das Gespräch, versucht ihr persönliche Details zu entlocken und einen persönlichen Bezug herzustellen. Die Stimme dient als Träger für die Vorstellungskraft und Fantasie: Die Kommunikation findet zwar mit einer realen Person statt, doch kann man dieser Glauben schenken? Ist sie wirklich, wer sie zu sein vorgibt?

Kurz nach der Hälfte des „interkontinentalen Telefonstücks“ tritt tatsächlich ein plötzlicher Bruch ein: Der oder die nach einem Drehbuch handelnde Call-Center-Mitarbeiter*in offenbart seinen/ihren wahren Namen. Alles, was zuvor gesagt wurde, fällt in sich zusammen, das Gegenüber wird durch den Vertrauensbruch wieder zum/r Fremden. Die Teilnehmer*innen werden unweigerlich daran erinnert, dass dies eine inszenierte Situation ist, die live durchgeführt und mit anderen Teilnehmer*innen wiederholt werden kann, und dass die Person am anderen Ende der Leitung eine einstudierte Rolle spielt.

Dieser Moment wirft die Person ruckartig in ihre eigene Rolle als Teilnehmer*in einer Aufführung zurück. Der Flirt, das vermeintlich vertrauliche Gespräch, wird in den Kontext der inszenierten Situation zurückgebracht und legt eben das offen, was die Anonymität der Stimme am Telefon ermöglicht: Sie erzeugt ganz unterschiedliche Bilder des Gegenübers, die jedoch nicht unbedingt zutreffen. Das Spiel mit der Verführung wird somit unterbrochen und legt noch einen weiteren Aspekt offen: den der Manipulation.

Die Stimme, die einen direkt anspricht und über Kopfhörer etwas ins Ohr flüstert, kann auch einen suggestiven oder manipulativen Charakter haben: Dies ist durchaus ein Kritikpunkt, der gegenüber *Audio-Walks* geäußert wird. Wie sehr wird die Erfahrung von den Anweisungen und Hinweisen beeinflusst? Wie sehr wird man vom Ausdruck der Stimme zu bestimmten Gefühlen und Gedanken gebracht? Und wie viel Ver- oder Misstrauen sollte man daher der Stimme entgegenbringen?

¹⁴⁷ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 296.

Ein besonderes Merkmal dieser Körpertechnik ist die Tatsache, dass die Stimme so facettenreich ist und durch eine Veränderung des Ausdrucks die Stimmung komplett beeinflusst und verändert werden kann:

„Stimme bringt die situationsbedingte und atmosphärisch beeinflusste Stimmung ein. Als basales Intermedium zwischen Körper und Sprache trägt die Stimme in Lautstärke, Intonation, Sprechduktus, in Klangfarbe, Tempo und Rhythmus die Spannung zwischen persönlicher Befindlichkeit und kulturellen Codes aus.“¹⁴⁸

Bei dem *Audio-Walk* oder anderen mobilen künstlerischen Formaten wird eben dieser Facettenreichtum der Stimme berücksichtigt und für die Inszenierung genutzt. Gleichzeitig ist die Befolgung von Handlungsanweisungen ein zentraler Teil des Gefüges, durch den das Werk so rezipiert wird, dass die Narration oder die Aufführung hervorgebracht wird. Einige Künstler*innen – wie auch Rimini Protokoll in *„Call Cutta“* – thematisieren die oben genannten Fragen ganz bewusst. Dabei erproben unterschiedliche künstlerische Positionen verschiedene Grenzen und Spannungen innerhalb der Machtverhältnisse, die sich zwischen der Stimme und den Teilnehmer*innen aufbauen. Wie viel Autorität kann die Stimme auf die Person ausüben? Und wie weit ist die Person zu gehen bereit, um einer Erzählung folgen zu können?

Das Verhältnis, das sich zu der Stimme aufbaut, ist in manchen Fällen durchaus kompliziert: Die Stimme kommt freundlich und unaufdringlich daher, bietet ihre Anleitung als Angebot an, weckt so die Neugierde der Person und verwickelt sie schnell in eine Situation, in der auch eine gewisse Abhängigkeit entstehen kann. Zur erfolgreichen Navigation durch ein unbekanntes Terrain kann man beispielsweise auf die Stimme angewiesen sein. Oder das Interesse daran, vertraulich wirkende Informationen zu rezipieren, kann ausreichen, damit die Person weiterhin den Anweisungen folgt, selbst wenn es ihr Unbehagen bereitet, von einer abwesenden Person fremdgesteuert zu werden.

Tatsächlich sind zwei Aspekte beim Einsatz der Stimme im *Audio-Walk* charakteristisch für das Format: einerseits die Verwendung der Anweisungen als akustische Notate und andererseits die Hinweise auf die aktuelle Umgebung und Situation. Die Stimme übt somit eine Kontrolle auf die Bewegungen und die Aufmerksamkeit der Person aus. Gleichzeitig ermöglicht die Befolgung dieser sprachlichen Hinweise erst die Erfahrung. Verweigert man sich ihnen, so wird einem die eigene künstlerische Erfahrung ebenfalls verwehrt.

Andra McCartney spricht im Zusammenhang mit den *Soundwalking*-Experimenten von Hildegard Westerkamp auch von Partituren (*Scores*): Anweisungen und Fragen lenken die Bewegungen, die Handlung und die Aufmerksamkeit der Person durch stimmliche Ansagen. Westerkamp hat Ende der 70er-Jahre ein Radio-Format mit dem Titel *„Soundwalking“* entwickelt, das den Zuhörenden verschiedene Orte innerhalb der Stadt Vancouver näherbringen und sie dazu animieren sollte, die Orte aufzusuchen und sie durch diese neue Perspektive zu entdecken.¹⁴⁹ Kommentare ihrer Stimme ergänzen vor Ort aufgenommene *Field Recordings*. Ihre sprachlichen Ergänzungen beschreiben die Umgebung, halten so den Kontakt zum Radiopublikum aufrecht und verorten gleichzeitig die

¹⁴⁸ Meyer, „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, S. 295.

¹⁴⁹ Andra McCartney, „Soundwalking. Creating moving environmental sound narratives“, in: Sumanth Gopinath, Jason Stanyek (Hg.), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford 2014, 212–237, hier: S. 219.

Soundscape genauer.¹⁵⁰ Hildegard Westerkamp vergleicht sich dabei mit Sportreporter*innen, welche die Handlungen in einem Spiel für ein Publikum live nacherzählen. Doch die Art und Weise, wie sie die Umgebung und die Ereignisse für die Hörer*innen ihrer Sendung schildert, sei wesentlich langsamer, kontemplativer und meditativer.¹⁵¹

Da der Großteil des Publikums von „*Soundwalking*“ an einem anderen Ort ist als dem im Radio vorgestellten, ist ihr Sprechen tatsächlich mit dem eines Radiokommentators zu vergleichen. Im Gegensatz zu der Live-Situation – zum Beispiel bei einem Fußballspiel – wurde ihre Sendung jedoch erst später übertragen; die Details und Elemente, die sie darin beschreibt, sind dennoch aktuell, da sie nicht – wie beim Sport – an ein zeitlich demarkiertes Ereignis gebunden sind. Ihre Zuhörer*innen können die Informationen aus ihrer Sendung nachträglich nutzen, um einen der besprochenen Orte zu besuchen. Sie könnten theoretisch auch die Aufnahme an sich als Vorlage oder Partitur verwenden, während sie diesen Schauplatz begehen.

Es existiert eine räumliche, jedoch keine zeitliche Begrenzung für ihre Partituren. McCartney verweist auf einen Artikel, den Hildegard Westerkamp zum Thema *Soundwalking* geschrieben hat und der an sich für die Leser*innen als Notation dienen kann:

*„The article that Westerkamp writes about Soundwalking establishes an imaginary dialogue with the audience through describing different areas of Queen Elizabeth Park, and asking direct questions to the reader that are not just focused on sound but extend to all the senses. For instance, when discussing the Conservatory, Westerkamp asks: ‚When you walk into the conservatory, you are entering an artificially created, tropical environment ... does it look and smell and feel tropical? Does it sound tropical?‘. The article grounds Westerkamp’s ideas about Soundwalking through a specific site that the audience is encouraged to explore in their own ways, with her suggestions and questions as guides.“*¹⁵²

Westerkamp etabliert einen imaginären Dialog mit dem Publikum, führt dieses an und entwickelt gleichzeitig Ideen und Schwerpunkte der *Walks*, die über das Auditive hinausgehen. Anhand von Fragen und Vorschlägen leitet sie die Bewegungen und die Aufmerksamkeit der (potenziellen) Teilnehmer*innen mit Strategien, die auch später in ihren geführten *Soundwalks* Anwendung fanden und weiterhin finden.¹⁵³

McCartney vergleicht die akustische Notation mit den Partituren von Fluxus, die dem Publikum Handlungen vorschlagen, jedoch nicht so ausführlich und didaktisch seien wie Westerkamps Beschreibungen.¹⁵⁴ Fluxus’ Partituren dienen jedoch vielmehr als ein Angebot an ein Publikum, das ähnlich wie später bei LIGNAs Radioballetts durch seine Handlungen eine performative Aufführung hervorbringt. Es geht darin weniger um eine Erkundung des Raumes oder um eine Sensibilisierung

¹⁵⁰ McCartney, „*Soundwalking*“, S. 219.

¹⁵¹ McCartney, „*Soundwalking*“, S. 219.

¹⁵² McCartney, „*Soundwalking*“, S. 218 f.

¹⁵³ Andra McCartney, David Paquette, „*Soundwalking and the Bodily Exploration of Places*“, in: *Canadian Journal of Communication* 37 (2012), S. 135–145, hier: S. 138.

¹⁵⁴ McCartney, „*Soundwalking*“, S. 218.

der Wahrnehmung, sondern vielmehr um die Produktion von Handlung und Raum. Allan Kaprow¹⁵⁵ und Yoko Ono¹⁵⁶ nutzen in den 1960er-Jahren ebenfalls Partituren oder „*Propositions*“ und „*Instructions*“ für Happenings und Performances: Kurze Sätze oder nur ein paar Worte auf Papier dienen als Vorschlag für Aktivitäten, die das Publikum frei befolgen kann. Sowohl Hildegard Westerkamp als auch Fluxus und die Performance-Künstler der 60er-Jahre sind deshalb Wegbereiter für die ersten *Sound-* und *Audio-Walks*, obwohl sich die Absicht in der Anwendung akustischer Partituren sehr stark unterscheiden kann.

Willem de Ridder, der ebenfalls als Künstler innerhalb der Fluxus-Gruppe agierte, nutzte in seinen *Walkman*-Experimenten der 1980er-Jahre die akustischen Notate ausdrücklich, um Aufführungen zu schaffen, in denen Schauspieler*innen und Bühne überflüssig werden und die Zuschauenden selber das Ereignis erschaffen und gleichzeitig rezipieren.¹⁵⁷

Dasselbe lässt sich auch in linearen *Audio-Walks* beobachten, obwohl dort noch eine weitere Komponente hinzukommt, nämlich die Synchronisierung der Teilnehmer*innen mit dem Raum: „Die Rhythmen der Schritte, die Cardiff während ihrer Gänge im Park aufgezeichnet hat, kombiniert mit den Richtungsanweisungen, die dem Rezipienten über Kopfhörer vermittelt werden, können als akustische Notate des Bewegungsprozesses betrachtet werden.“¹⁵⁸ Der Takt der Schritte gibt – wie ein Metronom – die Geschwindigkeit der Bewegung an, während die Stimme die Richtung definiert. Die Stimme leitet im *Audio-Walk* als „akustisches Notat“ die körperliche Bewegung und dessen Richtung an. Sie führt jedoch nicht nur die Handlungen der Person, sondern auch deren Aufmerksamkeit, die sich auf gewisse Gegenstände, Phänomene oder Situationen richten soll.

Laura Popplow und Lasse Scherffig bezeichnen die Wirkung, die der *Audio-Walk* auf die Wahrnehmung der Teilnehmer*innen ausübt, als Wahrnehmungstrichter des körperlichen Erlebens und Empfindens.¹⁵⁹ Die Stimme ist das Bindeglied zwischen den Rezipient*innen der Geschichte und der Umgebung. Mirjam Schaub behauptet sogar, Janet Cardiff zwingt das Publikum förmlich zu einer Interaktion mit der Umgebung und erweitere dadurch – im Kontrast zu der gängigen Verwendung von Technologie – das Spektrum der sensorischen Erfahrung.¹⁶⁰

Während der Aufführung hat die teilnehmende Person die nötige Zeit und Ruhe, sich dieser Umgebung zuzuwenden, und ist somit empfänglicher für Phänomene, die sie sonst nicht wahrgenommen hätte. Die Wahrnehmung verändert sich, da die Person aufgefordert wird, den alltäglichen Lebensraum, durch den sie sich bewegt, ganz bewusst zu betrachten. Auch ihre eigenen Handlungen führt sie dabei mit einem anderen Bewusstsein aus. Die Eigenschaften und die Handlungsabläufe werden zum Fokus der Aufmerksamkeit gemacht, sodass ein Ort, den man vielleicht schon oft gedankenverloren durchquert hat, mit neuer Bedeutung aufgeladen wird. Mithilfe der Beschreibungen wird somit die Umgebung transformiert, selbst der unscheinbarste Ort

¹⁵⁵ Allan Kaprow, *Allan Kaprow. Art as life*, Los Angeles 2008.

¹⁵⁶ Yoko Ono, *Grapefruit. A book of instruction and drawings*, New York 2000.

¹⁵⁷ Ridder, *De Ridder*, S. 37.

¹⁵⁸ Fischer, *Walking artists*, S. 264.

¹⁵⁹ Popplow/Scherffig, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, S. 287.

¹⁶⁰ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 25.

erhält für den Zeitraum der Aufführung – und vielleicht darüber hinaus – besondere Qualitäten. Diese kommen erst dadurch, dass sie benannt werden, zum Vorschein, obwohl sie eventuell sogar schon immer da waren. Die Sprache führt dazu, dass die Wahrnehmung und zugleich die Imagination ausgelöst werden.

Marie-Laure Ryan betont, die Vorstellung von etwas Bestimmtem könne schon von einem einzigen Wort ausgelöst werden, unabhängig davon, wie gut ein Text geschrieben sei. Sie nutzt als Beispiel das Wort „Texas“, das sie von Richard Gerrig übernimmt: Durch das Hören oder Lesen von allein diesem Wort würden Assoziationsketten und Bilder hervorgerufen. Dabei sei im ersten Schritt noch der Kontext der Narration, in den dieses eingebettet ist, zweitrangig.¹⁶¹

In ihrer Beschreibung bezieht sich Ryan auf die textliche Welt, die das Lesen aktiviert. Doch dieselben Prinzipien sind anwendbar, wenn der Text gesprochen und somit gehört wird. Um in diese textliche Welt vollständig einzudringen, spielt die eigene Imagination die wichtigste Rolle. Wird dieser Inhalt in einen Sprechakt übertragen, so kann die Stimme durch ihre spezifischen Eigenschaften zudem die spezifische Atmosphäre widerspiegeln.

Zwar sind auch Musik und Klänge für die Ingangsetzung des Imaginationsprozesses von großer Bedeutung, doch die Narration kann durch die Verwendung von Sprache diesen Prozess einerseits lenken (Wahrnehmungstrichter), andererseits durch einfache Ressourcen (eine Silbe, ein Wort, ein Satz) Bilder in der Vorstellung der Individuen herbeiführen und diese in eine andere „Welt“ transportieren. Beim Lesen taucht man in die Welt eines Buches ein¹⁶² und kann dadurch mental in ferne oder erfundene Länder reisen, ohne den Körper zu bewegen. Das Lesen und das Imaginieren gehen Hand in Hand, beide sind Vorgänge, die sich nach und nach entfalten: „The goal of the journey is not a preexisting territory that awaits the traveler on the other side of the ocean but a land that emerges in the course of the trip as the reader executes the textual directions into a ‚reality model‘.“¹⁶³

Ähnlich funktioniert es mit dem gesprochenen Text in *Audio-Walks*: Die Teilnehmer*innen des *Audio-Walks* sind wie Leser*innen, allerdings rezipieren sie den Inhalt über Kopfhörer, wie die Hörer*innen von Hörbuch und Hörspiel. Während jedoch im Buch, Hörspiel und Hörbuch ein anderer Ort evoziert wird, der nicht mit der aktuellen Position der Leser*in oder des Lesers übereinstimmt, ist das im *Audio-Walk* sehr wohl der Fall: Die Narration bezieht sich auf eben jenen Ort, an dem sich die Person gerade körperlich aufhält. Ihre Imagination löst sich nicht von der spezifischen Umgebung und „geht auf Reisen“, sondern projiziert vielmehr Bilder (Gegenstände, Personen, Ereignisse) dorthin, wo sie steht. Aktuelle und imaginative Erfahrung verbinden sich so miteinander. Die Teilnehmer*innen eines *Audio-Walks* tauchen in die ortsspezifische Erfahrung ein, sehen ihre unmittelbare Umgebung auf eine neue Art und Weise und werden auf ihrem Weg stets von der Stimme begleitet, die ebenfalls eine direkte Verbindung zu dem Ort eingeht.

¹⁶¹ Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, Md. 2001, S. 95.

¹⁶² Ryan, *Narrative as virtual reality*, S. 89.

¹⁶³ Ryan, *Narrative as virtual reality*, S. 94.

Die Möglichkeit, allein durch die Stimme anwesend zu sein und trotzdem den Eindruck einer sehr persönlichen, intimen Kommunikationssituation zu schaffen, brachte nachweislich Janet Cardiff dazu, das Format des *Audio-Walks* für ihre Arbeit zu nutzen. 1992 hatte sie in Kanada unter dem Titel „Intimacies“ zusammen mit zwei weiteren Künstlern ein dreitägiges Event organisiert, bei dem anhand einer Zeitungsannonce Personen eingeladen wurden, Einzelgespräche zu Fragen der Nähe und Intimität mit ihr zu führen. Ihre eigene Präsenz empfand die Künstlerin in der Situation jedoch im Nachhinein als äußerst hemmend und unangenehm, wie Carolyn Christov-Bakargiev später festhielt:

„Meeting with strangers to talk about sex and intimacy had a potential erotic quality, but Cardiff felt that her presence was inhibiting and awkward. This fostered the idea of creating a fictional ‚Janet‘, a surrogate persona, whose voice could gently lure her audience deep into her artworks, without literally needing to be there. Cardiff’s walks seduce the listener-Walker by connecting with her fictional persona.“¹⁶⁴

Christov-Bakargiev beschreibt an dieser Stelle, wie der Charakter *Janet* als Stellvertreterin für die Künstlerin entstand. Diese nutze sie nun, um die gewünschte Nähe zu dem Publikum aufzubauen, ohne ihre „störende“ körperliche Anwesenheit. Die physische Präsenz wird als eine Barriere und Hemmschwelle beschrieben, welche die Teilnehmer*innen davon abhält, sich auf das Werk und die Erfahrung einzulassen. Indem die Stimme und die Aufnahme die körperlich anwesende Künstlerin ersetzt, soll sich das Publikum unbefangener fühlen, da weder die Figur der Künstlerin mit ihrem Blick und Erwartungen über sie wacht, noch ablenkend wirkt. Außerdem bietet dies der Künstlerin die Möglichkeit, diesen Charakter zu formen, ihn über ihre eigene Persönlichkeit hinaus agieren zu lassen und in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen. Und ein weiterer Aspekt kommt noch hinzu: Aus der dialogischen Situation des Einzelgesprächs wird bloß die Eins-zu-eins-Situation (durch die Verwendung von Kopfhörern) bewahrt. Die Stimme selber führt einen Monolog, obgleich sie durch Fragen und die direkte Anrede die zuhörende Person darin involviert und zur Reflexion anregt.

Die Stimme der Künstlerin begleitet die Person auf dem Parcours so, als wären es die eigenen Gedanken, die da zu hören sind, als würde diese Stimme dem eigenen Bewusstsein entspringen. Durch diese Nähe, die durch den Klang erzeugt wird, baut sich nach und nach ein Vertrauensverhältnis auf. Dabei thematisiert beispielsweise Janet Cardiff auch dezidiert eine körperliche Nähe.

Die Philosophin Mirjam Schaub erkennt im Einsatz der Stimme in den *Walks* der Künstlerin auch ein Versprechen von Intimität, wofür sie die mediale Trennung für sich nutzt. Denn Intensität werde medial ebenso gut übertragen. Cardiff thematisiere durch diese Werke vor allem „(...) das Nicht-zur-Deckung-Kommen, die Unmöglichkeit der perfekten Synchronisation zweier Menschen.“ Sie halte zugleich die Sehnsucht aufrecht, einen intimen Kontakt mit der Welt herzustellen.¹⁶⁵ Cardiff nutzt die Sehnsucht nach Kontakt auf unterschiedliche Weise aus: In dem Werk „An Inability to Make a Sound“ sagt *Janet* beispielsweise an einer Stelle: „When I’m so close, I can smell the warmth of your neck.“¹⁶⁶

¹⁶⁴ Christov-Bakargiev, *Janet Cardiff*, S. 30.

¹⁶⁵ Mirjam Schaub, „A Thin Layer of Deception Between Us!“. Medial gestiftete Intensität und Intimität als ihr phantomischer Rest“, in: Alexandra Kleihues (Hg.), *Intermedien. Zur kulturellen und artistischen Übertragung*, Zürich 2010, S. 189–201, hier: S. 189.

¹⁶⁶ Cardiff, Janet; Miller, George Bures: „An Inability to Make a Sound“ (1992).

Das Zuhören wird so, Christov-Bakargiev zufolge, zu einer erotisch aufgeladenen Begegnung, die zusätzlich durch die bestimmten Anweisungen unterstützt wird.¹⁶⁷

Der Kunsthistorikerin zufolge liegt das Spannungsfeld in dem Machtverhältnis zwischen *Janet* und der Person, das sich in dem Werk durch die Anweisungen etabliert. Die teilnehmende Person befolgt sie, da sie die Geschichte mitverfolgen möchte, und folgt den Anweisungen, da die Bewegung dafür eine Voraussetzung ist. Gleichzeitig befürchtet sie, sich zu verlaufen, sollte sie es nicht tun. Dabei „unterwirft“ sich die Person freiwillig der Stimme, da der Rahmen klar gesteckt ist – es handelt sich schließlich um ein Kunstwerk, das man meistens innerhalb einer institutionellen Rahmung erfahren kann – und dort die persönlichen Grenzen nicht überschritten werden. Außerdem hält gerade das Spiel mit den Machtverhältnissen, diese sanfte Form der Unterwerfung, die Spannung aufrecht. Die Stimme bietet einerseits eine Geschichte, einen Nervenkitzel, während die Erfahrung am eigenen Körper erlebt wird – als einzige Eingeweihte in eine Narration, die sich heimlich unter den Kopfhörern entfaltet. Als „Gegenleistung“ erwartet die Stimme andererseits die strikte Befolgung ihrer Anweisungen, übt in gewisser Weise Kontrolle über die Person aus. All das geschieht im Rahmen einer ambulanten Performance, sodass die Bereitschaft, sich auf die Abgabe der Kontrolle einzulassen, der Prämisse folgt, dass von der Situation kein Eingriff in das eigene Leben bzw. gar eine Gefahr für das eigene Leben ausgeht.

In „*A Machine to See With*“, ein Werk der britischen Gruppe Blast Theory aus dem Jahr 2010, wird diese Grenze tatsächlich überschritten, wenn die Teilnehmer*innen sich nach exakter Befolgung der Anweisungen der Stimme, die über ein Telefon zu ihnen spricht, sich vor einer echten Bankfiliale wiederfinden, die sie nun überfallen sollen. Die Spannung, die Neugierde und die Involvierung, die sie in der Aufführung bis dahin erfahren haben, führen sie so weit, dass die Grenzen zwischen Fiktion und Realität bedrohlich zu verschwimmen drohen. Ob der Überfall vollzogen wird, bleibt den Teilnehmer*innen überlassen. Ebenso wie die Verantwortung für ihre Taten. Wie das Stück tatsächlich aufgelöst wird, ist mir nicht bekannt. Jegliche Dokumentation über das Projekt lässt diese Frage absichtlich unbeantwortet. Das Spannungsmoment, auf das durch die Narration hingeführt wird, scheint mir aber dadurch besonders interessant: Wie in „*Call Cutta*“ von Rimini Protokoll findet auch hier ein Bruch statt, bei dem die feine Grenze zwischen Inszenierung und Realität sichtbar wird. Doch in „*A Machine to See with*“ zwingt die Stimme die Person dazu, sich zu positionieren. Sie muss sich selbst entscheiden, welches Risiko sie eingehen möchte, wie viel Verantwortung sie übernehmen will, um im Gegenzug die Auflösung des Stücks zu erfahren. Die Person geht bis zu dem Punkt, an dem sie vor der Bank steht, eine Art Komplizenschaft mit der Stimme ein. In dem Moment, wenn sie durch die Tür tritt, muss sie als ausführende Instanz herhalten, da sie im Gegensatz zur Stimme auch tatsächlich physisch vor Ort ist und somit alle Konsequenzen trägt.

Der absurde Umstand, von einer körperlosen Stimme begleitet zu werden, die sehr real und sehr präsent erscheint, wird erst dann bewusst, wenn man mit Personen oder Situationen in Kontakt tritt, die nicht in die Aufführung eingeweiht sind. In diesen Momenten wird auch klar, dass man die Vereinbarung getroffen hat, so zu tun, als ob man von einer realen Person durch den Ort geführt wird, um einer Narration folgen zu können. In Wirklichkeit handelt es sich aber lediglich um eine Stimme, die aus einer gewissen Distanz – zeitlich oder geografisch – medial vermittelt wird.

¹⁶⁷ Christov-Bakargiev, *Janet Cardiff*, S. 31.

Durch die Ortsspezifität der Erfahrung wird die Stimme, die einem abwesenden Körper gehört, lokalisiert und einem Körper zugeordnet, der vor Kurzem an der Stelle gewesen ist, wo sich der/die Teilnehmer*in nun befindet. Während der materielle Körper nicht mehr da ist, wird er in der Imagination heraufbeschworen und an den Ort projiziert. Geführt von der Stimme betritt der/die Teilnehmer*in, wie Ralph Fischer es ausdrückt, „einen spektralen Zwischenraum, der auch als Raum des Theaters und der performativen Kunst gelten könnte, jener flüchtigen und transitorischen Ästhetik, deren Materialität sich stets im Dazwischen von Werden und Vergehen, Erscheinen und Verschwinden, Anwesenheit und Abwesenheit formiert.“¹⁶⁸

Aus diesem Grund ist die Stimme ein elementarer Bestandteil des *Audio-Walks*: Sie führt an und führt vor, involviert die Teilnehmer*innen in einen Handlungsablauf, in eine Erzählung und in eine Eins-zu-eins-Beziehung, die sehr unterschiedlich geartet sein kann. Durch die Stimme und die Verwendung von Sprache wird auch die Vorstellungskraft aktiviert, die Gegenstände, Ereignisse, Bilder und Körper an dem Ort heraufbeschwört, den man gerade durchläuft. Obwohl es sich nur um eine flüchtige, körperlose Stimme handelt, dient sie als Bindeglied zwischen der Person, der Umgebung und der Erzählung, die sich im *Audio-Walk* entfaltet.

Durch ihren direkten Eingriff in die Situation ist die Stimme auch verantwortlich dafür, dass sich die Wahrnehmung der Teilnehmer*innen verändert: Sie stärkt durch ihren Einfluss die Aufmerksamkeit für die eigenen Sinnesorgane, für den Körper und für das, was sich in und um ihn herum manifestiert. In dem Sinn hat die Stimme durchaus einen suggestiven Charakter. Für die Dauer der Aufführung gibt die oder der Teilnehmer*in freiwillig ein Stück weit die Kontrolle über die Situation auf, wobei sie oder er selber über die Grenzen der eigenen Handlung entscheidet. Dies ist auch die Voraussetzung für die Ausführung eines *Audio-Walks*: der Stimme und somit den Künstler*innen Vertrauen (wenn auch gemischt mit Skepsis) und Geduld entgegenbringen, sodass sich die eigene Erfahrung aufbauen kann. Schließlich wird durch die spezielle Rezeptionssituation und das künstlerische Format auch eine besondere Gelegenheit geboten, die alltägliche Lebenswelt transformiert wahrzunehmen.

In den ersten drei Unterkapiteln wurde untersucht, welche Hauptkomponenten das künstlerische Format bedingen. Die Stimme und mobile Medien werden dafür eingesetzt, den künstlerischen Inhalt an eine spezifische Strecke zu bringen. Dabei sind Ort und Thema des *Audio-Walks* miteinander verbunden. Nun soll betrachtet werden, auf welche Art und Weise die Rezeption der künstlerischen Darbietung geschieht. Das (Be-)Gehen und das simultane (Zu-)Hören mit Kopfhörern sind dabei die zentralen Aktivitäten. Die Kombination dieser beiden Vorgänge wirkt sich schließlich auf die Wahrnehmung des Raumes aus. Wie die einzelnen Bestandteile im *Audio-Walk* eingesetzt werden und zusammenwirken, wird im folgenden Kapitel analysiert.

¹⁶⁸ Fischer, *Walking artists*, S. 275.

1.2.4. (Be-)Gehen, (Zu-)Hören und mobile (Zwischen-)Räume erzeugen

(Be-)Gehen

Das Gehen stellt im *Audio-Walk* eine elementare Voraussetzung für die korrekte und vollständige Rezeption des künstlerischen Werkes dar. Durch das Gehen entsteht ein Raum, in dem die künstlerische Arbeit und die Erfahrung, die sich aus dem Gehörten ergibt, eingebettet sind. Das Gehen umfasst unterschiedliche strukturierende Faktoren, die sowohl die Bewegung als auch die Situation bestimmen: Die elementarste Körpertechnik des Zweibeiners¹⁶⁹ ist eine grundlegend interdisziplinäre Praxis. Sie dient in vielen unterschiedlichen Disziplinen als grundlegende Methode und Technik.

Die gehende Person durchquert mit ihren Schritten, die sequenziell aufeinanderfolgen, einen Raum. Diese Aktivität erstreckt sich über eine variable Dauer und hat einen Anfangs- und einen Endpunkt. Was den Weg an sich anbelangt, kann der oder die Gehende einer vordefinierten Route folgen oder spontan seinen/ihren Weg anpassen, beispielsweise um Hindernissen auszuweichen. Es lässt sich alleine, zu zweit oder in einer Gruppe gehen. In jedem Fall werden die Person und ihr Körper in ein sich durch die Bewegung ständig veränderndes Verhältnis zu der Umgebung, den (un-)beteiligten Menschen und den Ereignissen darin gesetzt. Voraussetzungen für das Gehen bilden einerseits die nötige körperliche Verfassung und andererseits die Bewegungsfreiheit.¹⁷⁰

George Kay und Norma Moxham unterscheiden zwischen sportlich-kompetitiven Gehweisen und nichtkompetitiven Arten des Gehens. Im Folgenden soll für die Betrachtung des *Audio-Walks* auf die zweite Art Bezug genommen werden. Die nichtkompetitiven Gehweisen haben eine erkundende Qualität und verstehen den zu durchschreitenden Raum nicht lediglich als Durchgangsort. Die Schritte dienen nicht nur der Fortbewegung, sondern verbinden sich mit Körper, Sinnesorganen und dem dreidimensionalen Raum.

Sowohl in der englischen als auch in der deutschen Sprache gibt es verschiedene Bezeichnungen und Abstufungen für das Gehen. Im Deutschen wird oftmals der Oberbegriff „Spaziergang“ genutzt, um die Intention klarzustellen: Er dient vor allem dem Vergnügen oder der Erholung.¹⁷¹ Die Tätigkeit ist das Ziel an sich, nicht das Erreichen eines bestimmten Endpunkts. Die Bewegung kann durchaus eine sportliche Absicht verfolgen, sie erlaubt es jedoch trotzdem, die Umgebung ohne Eile wahrzunehmen und sich dabei den eigenen assoziativen Gedanken zu widmen. Kay und Moxham definieren folgende Modi des Gehens: schlendern (*sauntering*), flanieren (*ambling*), spazieren (*strolling*), tapsen (*plodding*), promenieren (*promenading*), umherstreifen (*wandering*) und -schweifen (*roaming*).¹⁷² Diese Arten des Gehens charakterisiert, dass die Bewegung an sich und die Anwesenheit an einem

¹⁶⁹ Fischer, *Walking artists*, S. 40.

¹⁷⁰ Diese Bewegungsfreiheit kann kontextspezifisch (race, class, gender) variieren. Im Rahmen dieser Arbeit gehe ich von einer Person aus, die keine gravierenden körperlichen oder kulturellen Einschränkungen hat, sodass sie an *Walks* teilnehmen kann.

¹⁷¹ Dudenredaktion (o. J.), „Spaziergang“, www.duden.de/node/733533/revisions/1292922/view, letzter Zugriff 12.02.2018.

¹⁷² Tim Edensor, „Walking in rhythms. Place, regulation, style and the flow of experience“, in: *Visual Studies* 25 (2010), S. 69–79, hier: S. 74.

bestimmten Ort von Bedeutung ist. Dem stellt Tim Edensor das absichtsvolle Gehen gegenüber, das von einer höheren Geschwindigkeit und einem konstanten Rhythmus gekennzeichnet ist. In diesem Fall hat die gehende Person ein Ziel, das über die Aktivität des Gehens hinausführt.¹⁷³

Im Gegensatz dazu gibt es jedoch im Englischen eine viel offenere Bezeichnung: „*to go for a walk*“. Darin ist weder eine klare Absicht noch ein eindeutiger Modus enthalten, in dem dieser Gang stattfindet. Aus dem Grund wird auch innerhalb dieser Arbeit die englische Bezeichnung „*Audio-Walk*“ übernommen. Denn das Wort kann sowohl das *Verb to walk* als auch das Substantiv *a walk* meinen, sodass ein Spaziergang, aber auch eine Route, ein Weg oder die Aktivität an sich gemeint sein kann. Es gibt schließlich durchaus *Walks*, die – ob mediatisiert oder nicht – eine kritische, forschende oder ästhetische Absicht verfolgen und nicht ausschließlich zur Erholung und als Freizeitaktivität dienen. Der Begriff *Walk* soll hier für das Begehen eines Ortes genutzt werden.

Rebecca Solnit sieht gerade in der Intention, die dem Gehen beigemessen wird, ein zentrales Wesensmerkmal verschiedener Arten zu gehen. Sie betont dabei, dass diese sich zwar rein körperlich und motorisch betrachtet nicht unterscheiden, philosophisch jedoch sehr wohl:

*„The bodily history of walking is that of bipedal evolution and human anatomy. Most of the time walking is merely practical, the unconsidered locomotive means between two sites. To make walking into an investigation, a ritual, a meditation, is a special subset of walking, physiologically like and philosophically unlike the way the mail carrier brings the mail and the office worker reaches the train. Which is to say that the subject of walking is, in some sense, about how we invest universal acts with particular meanings.“*¹⁷⁴

Die spezifische Bedeutung, die dem Gehen von unterschiedlichen Personen oder Gruppen zugeschrieben wird, formt schließlich diese Praxis, die sich unterschiedlich ausprägen kann. Solnit bezeichnet das Gehen als Disziplin, die alle anderen Disziplinen durchquert, ohne jemals in einem der angrenzenden Felder (Anatomie, Anthropologie, Architektur, Gartenbau, Geografie, Politik- und Kulturgeschichte, Literatur, Geschlechterforschung, Religionswissenschaft) stehen zu bleiben.¹⁷⁵ Es handelt sich um eine Methode, Praxis und Technik, die gleichzeitig allen und keiner Disziplin zugehörig ist und doch in allen eine wesentliche Rolle spielen kann.

Das Gehen und der Rhythmus der Schritte begünstigen das Nachdenken, die Imagination und die Erinnerung. Solnit erkennt eine Korrelation zwischen dem Denken und dem Gehen.¹⁷⁶ Der Autorin zufolge synchronisieren sich Gedanken und Schritte, die Geschwindigkeiten beider Prozesse passen sich gegenseitig an und beeinflussen einander. So beschreibt sie auch mentale Prozesse als eine Art interne Landschaft, die beim Gehen und durch das Gehen durchquert wird.¹⁷⁷ Interne unsichtbare und externe sichtbare Prozesse synchronisieren sich durch den Rhythmus miteinander. So funktioniert der Rhythmus als dynamisches Ordnungsprinzip, das der Theaterwissenschaftlerin Erika

¹⁷³ Edensor, „Walking in rhythms“, S. 74.

¹⁷⁴ Rebecca Solnit, *Wanderlust. A history of walking*, London 2005, S. 3.

¹⁷⁵ Solnit, *Wanderlust*, S. 4.

¹⁷⁶ Solnit, *Wanderlust*, S. 5.

¹⁷⁷ Was sich treffend durch das deutsche Wort *Gedankengang* beschreiben lässt.

Fischer-Lichte zufolge nicht gleichbleibend ist, sondern sich im Gegenteil in einem Zustand permanenter Veränderung befindet.¹⁷⁸

Noch eine weitere – oft unbewusste – Art der Aktivität betont diese Rhythmen und deren Synchronisierung miteinander: das Summen, Pfeifen, Singen oder Mittrommeln. Die Person produziert im weitesten Sinne Klänge, die den Bewegungen des Körpers folgen oder umgekehrt dem Körper die Rhythmen vorgeben. Der jeweilige Rhythmus prägt sich sowohl innerhalb als auch außerhalb des Körpers aus. Brandon La Belle zufolge kreiert das eine selbst definierte Choreografie, die den Körper und die unmittelbare Umgebung durch unterschiedliche Ankerpunkte (*links, stoppages, bolts and rivets*) miteinander verbindet.¹⁷⁹

An dieser Schnittstelle zwischen Innen und Außen lassen sich auch mobiles Musikhören und der *Audio-Walk* verorten. Musik und andere Inhalte werden über Kopfhörer von außen in den Körper induziert. Dennoch wirken sich diese Rhythmen auch auf die Bewegungen der Person aus, die wiederum nach außen hin sichtbar werden. In einigen *Audio-Walks* wird Musik genutzt, um den Teilnehmer*innen den Rhythmus zu vermitteln. Bei anderen dient der Rhythmus der Schritte, der in der Aufnahme erklingt, als Vorgabe für die Geschwindigkeit der Schritte der Teilnehmer*innen.

Besonders bei Cardiffs *Audio-Walks*, die eine genaue Position der teilnehmenden Person voraussetzen, dienen die Schritte – wie eine Art Metronom – zur Synchronisation mit dem Ort. Cardiffs Schritte dienen als Maßstab für die Geschwindigkeit und für die Distanz, die man zurücklegt. Zusammen mit den Richtungsanweisungen ergeben sich daraus akustische Notate des Bewegungsprozesses.¹⁸⁰ Sie geben an und geben vor, wie schnell und wo lang die Teilnehmer*innen gehen sollen.

Bei der Entwicklung und Vorbereitung eines *Audio-Walks* muss darauf geachtet werden, dass die Geschwindigkeit und die Länge der Schritte auf ein möglichst breites Publikum abgestimmt werden. Im Fall eines ortsspezifischen *Audio-Walks* definieren die zurückgelegten Schritte die Gesamtwegstrecke. Bei Cardiff führt dies beispielsweise dazu, dass sie ihre Schritte misst, um hierdurch ein angenehmes Tempo für die Teilnehmer*innen festzulegen. (Cardiff definiert als „optimale“ Geschwindigkeit 3 Meilen bzw. 4,8 Kilometer pro Stunde.¹⁸¹) Dagegen orientiert sich Andra McCartney an einer anderen Maßeinheit: dem Herzschlag. 75 Herzschläge pro Minute entsprechen demnach einer angenehmen Schrittgeschwindigkeit.¹⁸² McCartney setzt somit, ähnlich wie Solnit, die Rhythmik des Gehens mit der Rhythmik des Körpers – wie Herzschlag und Atmung – gleich.¹⁸³

¹⁷⁸ Erika Fischer-Lichte, *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld 2012, S. 64.

¹⁷⁹ Edensor, „Walking in rhythms“, S. 70.

¹⁸⁰ Fischer, *Walking artists*, S. 264.

¹⁸¹ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 69.

¹⁸² Andra McCartney, „Soundwalking. Creating moving environmental sound narratives“, Sumanth S. Gopinath, Jason Stanyek (Hg.), *The Oxford handbook of mobile music studies. Volume 1*, New York 2014, S. 212-237, hier: S. 213.

¹⁸³ Solnit, *Wanderlust*, S. 5.

Beide Künstlerinnen machen in ihren Arbeiten massiv von Rhythmik und Tempo Gebrauch: sei es bei Cardiff, die ihre Teilnehmer*innen auf das Tempo eines „*thinking walkers*“ bringen will, beziehungsweise durch die Erhöhung der Geschwindigkeit Spannung erzeugt.¹⁸⁴ Oder McCartney, welche die langsame Fortbewegung der Personen mit der Reduzierung der Lautstärke ihrer Bewegungen zusammenbringt. Dazu schreibt sie:

*„This emphasis on slowness, human movement and a focus on particular places brings attention to the presence of the soundwalkers and their ways of interaction in that place; it can be considered an ecological act in its reduction of carbon and acoustic footprints to local and accessible places.“*¹⁸⁵

Bei der wiederholten Beobachtung einer Gruppe von Teilnehmer*innen meiner eigenen *Audio-Walks* ist mir aufgefallen, dass die Personen den Raum langsam und fast andächtig durchqueren. Diese Entschleunigung wird durch die Verunsicherung der Teilnehmer*innen verstärkt: Die Tatsache, dass plötzlich Klänge räumlich zu vernehmen sind, die sich nicht leicht von den aktuellen Umgebungsgeräuschen auseinanderhalten lassen, führt dazu, dass sie sich oft misstrauisch umschaun oder der Beschaffenheit des Bodens misstrauen, über den sie laufen. So sehr sind die Teilnehmer*innen in die Erfahrung eingetaucht, dass sie den Eindruck erwecken, sich in der realen Welt nicht mehr mit derselben Selbstverständlichkeit zurechtzufinden, wie sie es sonst tun. Dies erzeugt gleichzeitig eine Reflexion über das eigene Gehen und das In-der-Welt-Sein: Die Bewegungen und die Art und Weise, wie man den sonst so vertraut angenommenen Raum durchquert, verändern sich und führen dazu, dass er anders wahrgenommen wird.

Das Begehen und Ausmessen der Strecke, die beim *Audio-Walk* als Route dient, ist Teil des künstlerischen Prozesses. Im Gegensatz zu Künstler*innen, die selbst innerhalb ihrer Praxis gehen¹⁸⁶, sind es im *Audio-Walk* die Teilnehmer*innen, die sich auf den Weg machen. Während sie sich durch den Raum bewegen, bringen sie erst das künstlerische Werk hervor.

Dieser Umstand ist eine zentrale Eigenschaft des *Audio-Walks*: Die Arbeit stellt sich erst durch den „mobilen Einsatz“ des Publikums dar, sodass Wahrnehmen und Teilnehmen untrennbar miteinander verbunden sind.¹⁸⁷ Sabine Breitsameter unterstreicht diesen Aspekt in ihrem Text über mobile Klangkunst: „Es geht hier nicht um das abgeschlossene Werk, das im Zustand mobilen Hörens von Anfang bis Ende rezipiert wird (...). Es geht vielmehr um das Hervorbringen selbst, das erst durch die Mobilität des Hörers ermöglicht wird.“¹⁸⁸

¹⁸⁴ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 76.

¹⁸⁵ McCartney, „Soundwalking“, S. 213.

¹⁸⁶ Francis Alys, Sophie Calle, Richard Long und viele weitere Künstler*innen wären da zu nennen. Einen Überblick dazu findet man beispielsweise in: Fischer, *Walking artists* (2011).

¹⁸⁷ Sabine Breitsameter, „Klangkunst in Bewegung – Wahrnehmen durch Teilnehmen“, in: Helga de La Motte-Haber, Matthias Osterwold u. a. (Hg.), *Sonambiente Berlin 2006. Klang Kunst Sound Art ; [anlässlich Sonambiente Berlin 2006, Festival für Hören und Sehen, KlangKunst Sound Art, 1.6.–16.7.]*, Heidelberg 2006, S. 261–267, hier: S. 267.

¹⁸⁸ Breitsameter, „Klangkunst in Bewegung – Wahrnehmen durch Teilnehmen“, S. 267.

Das Werk entsteht erst durch die Einnahme der mobilen Rezeptionssituation, da es sich weniger um einen einzelnen, fixierten Punkt handelt, an dem man die Arbeit erfahren kann, sondern vielmehr um eine Strecke, die sich über ein Areal ausdehnt. Entlang dieser Wegstrecke können sich wiederum unterschiedliche Stationen befinden, an denen sich die Narration verdichtet oder zerstreut, inhaltliche Höhepunkte kreiert und Atmosphären induziert.

Umgekehrt erkennt Nina Tecklenburg auch die Erzählung als einen zentralen *Bewegungsmotor*, der die Erfahrung des Raumes sehr stark mit beeinflusst.¹⁸⁹ Der Weg und die Erzählung entfalten sich parallel zueinander, sind aber so ineinander verflochten, dass sie eine einzige Erfahrung bilden, die sich in der Einheit der Sinne der Teilnehmer*innen zusammenfügt. Cardiff sagt über ihre eigenen *Audio-Walks*: „The space unfolds through the act of walking, just as the story unfolds in the process of narration.“¹⁹⁰

Mirjam Schaub beschreibt die Klangkomposition in Cardiffs *Audio-Walks* ganz im Sinne der von R. Murray Schafer 1977 definierten ursprünglichen Bedeutung einer *Soundscape* als einer hörbaren Landschaft.¹⁹¹ Die künstliche *Soundscape* schafft eine akustische Topographie¹⁹², die gleichzeitig auf die visuelle Landschaft trifft. Das Klangliche und das Visuelle fügen sich – mit allen anderen sinnlichen und affektiven Eindrücken – zu der persönlichen Erfahrung im Gehen zusammen.

Die Erfahrung ist deshalb so intensiv, weil sie in Bewegung stattfindet. Breitsameter konstatiert eine Steigerung der Konzentration und der Wahrnehmungsintensität der/des bewegten Hörer*in.¹⁹³ Diese Feststellung lässt sich durchaus mit der Idee der zwei miteinander korrespondierenden Rhythmen zusammenbringen: dem des Denkens und dem des Gehens. Nehmen die einzelnen Partizipant*innen im *Audio-Walk* eine entspannte Gangart ein, die zum Nachdenken anregt, so kann auch konzentriert an den vermittelten Inhalten und an der gesamten Erfahrung teilgenommen werden. Der Rhythmus kann so dafür genutzt werden, um Räumlichkeit, Körperlichkeit und Lautlichkeit untereinander zu synchronisieren beziehungsweise zu kontrastieren.¹⁹⁴ Wir seien gleichzeitig imstande, wie Fischer-Lichte betont, uns in besonderer Weise in verschiedene Rhythmen einzuschwingen. Bei einer Aufführung trafen aber zwei unterschiedliche „rhythmische Systeme“ aufeinander: das der Aufführung und das des – in diesem Fall individuellen – Zuschauers (bzw. Zuhörers).¹⁹⁵

Im *Audio-Walk* werden die genannten Synchronisationsprozesse primär durch das Audio gesteuert. Durch die Kopfhörer sind die Teilnehmer*innen dem Gehörten ausgesetzt. Daher ist das Hören neben dem Gehen essenzieller Bestandteil der Rezeptionssituation. Beide Aktivitäten – das Gehen und das Hören – bedingen einander.

¹⁸⁹ Tecklenburg, *Performing stories*, S. 205.

¹⁹⁰ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 11.

¹⁹¹ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 99.

¹⁹² Breitsameter, „Klangkunst in Bewegung – Wahrnehmen durch Teilnehmen“, S. 265.

¹⁹³ Breitsameter, „Klangkunst in Bewegung – Wahrnehmen durch Teilnehmen“, S. 267.

¹⁹⁴ Fischer-Lichte, *Performativität*, S. 64.

¹⁹⁵ Fischer-Lichte, *Performativität*, S. 65.

(Zu-)Hören

Rainer Schönhammer benennt drei Spezifika der Hörerfahrung: die Passivität, die Aktualität und die Kollektivität. Mit Passivität ist gemeint, dass das Ohr im Vergleich zum Blick nicht zielgerichtet und deshalb dazu verurteilt ist, so Schönhammer, „*alles zu nehmen, was in seine Nähe kommt*“.¹⁹⁶ Aktualität bezieht sich auf die zeitliche Komponente und betont den temporären und somit vergänglichen Charakter des Klangs. Das Hören ist deshalb an den aktuellen Moment gebunden und der Klang verflüchtigt sich gleich wieder. Zusätzlich kommt der kollektive Charakter hinzu: Das Gehörte wird mit allen anderen, die in einem Raum anwesend sind, geteilt. Es ist daher auch unmöglich, etwas Hörbares in Privatbesitz zu nehmen.¹⁹⁷

Die Passivität, die Aktualität und die Kollektivität des Gehörs spielen auch beim *Audio-Walk* eine Rolle, wobei die Verwendung von Kopfhörern den dritten Punkt in der Auflistung verändert: Das Hör- und Erfahrungsspektrum der Person kontrastiert mit dem der unbeteiligten Passanten. Die Kollektivität der Hörerfahrung wird aufgebrochen, die Klänge aus der geteilten *Soundscape* dringen nur noch teilweise durch die Kopfhörer und werden von medial vermittelten Klängen durchmischt und überlagert. Die Aktualität spielt bei der Rezeption des künstlerischen Formats zudem eine Rolle, da die medialen Inhalte an die Umgebung angepasst sind. Sowohl was die Erzählung und Dramaturgie als auch was die spezielle Technik betrifft, die dabei vorwiegend eingesetzt wird, gilt: Die binaurale Aufnahmetechnik bezieht den Umraum und die Richtung der verschiedenen Klänge mit ein.

Die Verwendung der binauralen Aufnahmetechnik ist für die Wirkung der *Audio-Walks* entscheidend. Das Wort „binaural“ bezeichnete erstmal nur, dass zwei Ohren beim menschlichen Hören involviert sind.¹⁹⁸ Die Aufteilung des Sinnesorganes in linkes und rechtes Ohr ermöglicht die räumliche Wahrnehmung von Klang.

Der spezifischen Eigenschaft folgend beginnt man schon früh, den menschlichen Kopf als Träger für Mikrofone nachzubilden und somit den Abstand zwischen den Ohren bei der Stereo-Aufnahme zu berücksichtigen. Bei der Kunstkopf-Stereophonie werden dafür die zwei Mikrofone an die Punkte gelegt, wo sich die Ohrmuscheln an dem künstlich nachgebildeten Kopf befinden. Linker und rechter Kanal sind räumlich voneinander getrennt. Durch die Trennung hat eine Klangquelle im Raum identische Schwingungsphasen, aber unterschiedliche Laufzeiten zu den beiden Mikrofonen. Aus der Differenz dieser Laufzeiten entsteht in der Wahrnehmung eine Abbildung der räumlichen Position des Klangs. Neben dem Kunstkopf gibt es inzwischen auch sogenannte Originalkopfmikrofone. Diese Mikrofone sehen aus wie In-Ohr-Kopfhörer und werden ebenso in die Ohren gesetzt. Doch im Gegensatz dazu nehmen sie eben auf. Der eigene Kopf tritt an die Stelle des Kunstkopfes.¹⁹⁹

„Today the term binaural technology is used to describe the fact that two signals are obtained, stored or reproduced in such a way that the signals correspond to the sound signals

¹⁹⁶ Schönhammer/Fischer, *Der "Walkman"*, S. 20 f.

¹⁹⁷ Schönhammer/Fischer, *Der "Walkman"*, S. 20 f.

¹⁹⁸ Stephan Paul, „Binaural Recording Technology. A Historical Review and Possible Future Developments“, in: *Acta Acustica united with Acustica* 95 (2009), S. 767–788, hier: S. 767.

¹⁹⁹ Ein Beispiel sind hierfür die Mikrofone der Marke OKM, die ich selbst verwende.

*that would be found at the eardrum of a listener, or another well-defined reference point in the ear canal, after being modified by the human body. By obtaining and reproducing these signals the auditory event can be reproduced as closely as possible, that is, the signal is true to original.*²⁰⁰

Die Wiedergabe ist an die Verwendung von Kopfhörern gebunden, die es ermöglichen, diese originalgetreue Richtungs- und Raumwahrnehmung nachzubilden.²⁰¹ Eine binaurale Aufnahme produziert ein täuschend echtes Klangerlebnis, bei dem die Position und Entfernung der einzelnen Klangquellen im Verhältnis zu der eigenen Position des Körpers – oder genauer der Ohren – lokalisiert sind.

Bereits in den 1970er-Jahren wurde diese Technik häufig genutzt, sodass sich hieraus eine eigene Gattung entwickelt hat: die „Kunstkopf-Audioart“.²⁰² In einigen Werken wird die Umgebung und gelegentlich auch das Innere des Kopfes als Spielort genutzt. Erklingt beispielsweise eine Stimme *im* eigenen Kopf, so erzeugt sie das Gefühl, die eigenen Gedanken wiederzugeben.²⁰³

Die *YouTube-Videos*, die unter dem Begriff ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*) versammelt sind, nutzen die binauralen Mikrofone, um eine körperliche Nähe zu der hörenden Person zu simulieren: Die Stimme und die klanggenerierenden Gegenstände klingen über Kopfhörer, als wären sie ganz nah am eigenen Ohr. Sanftes Flüstern und leise Geräusche – wie beispielsweise das Streichen einer Feder über die Haut – klingen realistisch und körperlich. Primär dienen diese Videos zur Entspannung. Das Ziel ist für viele Nutzer*innen, ein ganz bestimmtes sanftes Kribbeln auf der Kopfhaut auszulösen.

Künstler*innen, die binaurale Mikrofone bei der Gestaltung von *Audio-Walks* einsetzen, verfolgen ein anderes Ziel als die YouTube-Stars des Internetphänomens ASMR. Die Erzeugung von Nähe und Distanz spielt jedoch in beiden Fällen eine Rolle: Die Stimme kann zu der teilnehmenden Person sprechen, als wäre sie ganz nah, um dadurch eine gewisse Intimität aufzubauen.

Sowohl Kunstkopf- als auch Originalkopf-Mikrofone werden bei *Audio-Walks* eingesetzt. Janet Cardiff wird beispielsweise oft gemeinsam mit einem blauen Kunstkopf abgebildet, den sie jahrelang bei den Aufnahmen für ihre *Audio-Walks* mit sich trug. In der Einleitung zu dem Buch über ihre *Walks* begründet sie den stetigen Einsatz dieser Technik damit, dass sich beim Abspielen das auditive Ereignis so anhört, als würde es aktuell stattfinden und einem am eigenen Körper widerfahren.²⁰⁴

In der Überlagerung der realen und der artifiziellen Klangkulisse stechen bei der Rezeption die Unterschiede als irritierende Wahrnehmungseffekte²⁰⁵ in unterschiedlichen Abstufungen hervor. Sie

²⁰⁰ Paul, „Binaural Recording Technology“, S. 768.

²⁰¹ Martha Brech, *Der hörbare Raum. Entdeckung, Erforschung und musikalische Gestaltung mit analoger Technologie*, Bielefeld 2015, S. 177.

²⁰² Brech, *Der hörbare Raum*, S. 177.

²⁰³ Brech, *Der hörbare Raum*, S. 201.

²⁰⁴ Schaub, *Janet Cardiff*, S. 15.

²⁰⁵ Gronau, *Theaterinstallationen*, S. 181 f.

können sich kaum merklich im Hintergrund auftun oder die gesamte Erfahrung durchdringen. Details im Hintergrund – wie das Rascheln von getrockneten Blättern, die auf die Bewegung von einem Lebewesen zurückzuführen sind – führen dazu, den eigenen Sinnen zu misstrauen. Größere Klangereignisse – wie eine Blaskapelle, die unmittelbar neben dem eigenen Körper vorbeigeht – erweitern die Erfahrung, da ihre Präsenz unmissverständlich in den Vordergrund tritt.

Wenn visueller und auditiver Eindruck nicht miteinander übereinstimmen, diese beiden Eindrücke jedoch sinnlich-imaginativ zusammengefügt werden, so wird eine Art „Schizophonia“ hervorgerufen. Der Begriff wurde von dem kanadischen Komponisten und Musikwissenschaftler Murray R. Schafer erfunden: im Griechischen bedeutet „schizo“ getrennt, geteilt und „phonia“ die Stimme. Er bezeichnet damit die Trennung zwischen dem Klang und seiner Quelle, die durch die Möglichkeiten elektroakustischer Übertragung entsteht. Die Klänge würden dadurch eine verstärkte und unabhängige Existenz erhalten.²⁰⁶ Gleichzeitig beschreibt er auch, dass diese Trennung eine Verwirrung erzeugt, weshalb er die Nähe zu dem Begriff „Schizophrenie“ bei der Entwicklung von „schizophonia“ durchaus beabsichtigt hat.

Die Sinne werden ausgetrickst, da sie nicht auf die Quelle des Klangs zurückgreifen können, um so das Reale vom Künstlichen unterscheiden zu können. Dies kann zu einer starken Irritation führen oder zu dem Gefühl des Kontrollverlusts: beides Zustände, die eher negativ behaftet sind, gleichzeitig jedoch die Neugierde und Aufmerksamkeit der Person herausfordern. Wenn eine sichtbare Quelle fehlt, die zu dem ertönenden Klang gehört, so wird die teilnehmende Person wachsam um sich blicken und danach Ausschau halten.

Gerald Fiebig legt nahe, dass die Qualität der Aufnahme nicht die entscheidende Eigenschaft ist, die zu diesem Effekt führt: „*Field Recordings*, die mit hohem technischem Aufwand versuchen, so zu klingen wie echt, (...) (sind) in einem höheren Maße künstlich (...) als solche, die sich als *Lo-Fi*-Aufnahmen zu erkennen geben.“²⁰⁷ Dem fügt er hinzu, dass der Mensch rein physiologisch gesehen gar nicht in der Lage sei, so differenziert zu hören.²⁰⁸ Daher bieten *Lo-Fi*-Aufnahmen, die mit einfachen Originalkopf-Mikrofonen erzeugt werden, eine gute Basis für *Audio-Walks*, da sich ihre Wirkung, wie bereits erwähnt, durch ein Gemisch aus aktuellen und künstlichen Klängen zusammensetzt.

Außerdem betont der Klangkünstler, dass sich urbane Räume durch die Dichte vorhandener Elemente (und Zeichensysteme) ideal für die Zurückführung von *Field Recordings* an den Ort ihrer Aufnahme anbieten. Der scheinbar natürliche Charakter von Geräuschen werde dadurch erfahrbar gemacht und biete somit die Voraussetzung für solche Arbeiten.²⁰⁹ Die Bewegung verstärkt zusätzlich noch die Vermischung von Realem und Medialem: Einerseits produziert der Körper der Gehenden

²⁰⁶ Murray R. Schafer, *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World* 1993, S. 90

²⁰⁷ Gerald Fiebig, „Soundscape und Aura. Zur Verortung und Entortung von Field Recordings in der zeitgenössischen Audiokunst“, in: Melanie Albrecht, Michael Wehren (Hg.), *Verortungen/Entortungen. Urbane Klangräume ; [anlässlich der Ausstellung „Verortungen/Entortungen: Urbane Klangräume“ im D21 Kunstraum Leipzig vom 14.10. –13.11.2011]*, Berlin 2015, S. 71–80, hier: S. 77 f.

²⁰⁸ Fiebig, „Soundscape und Aura“, S.78.

²⁰⁹ Fiebig, „Soundscape und Aura“, S. 79.

selbst Geräusche und kaschiert so den Übergang zwischen beiden Polen. Andererseits können die Künstler*innen mit der Ab- und Anwesenheit von Gegenständen, Personen und Bewegungen spielen, die Aufmerksamkeit der Teilnehmer*innen leiten und die Erzählung unterstützen.

All diese Aspekte sind davon abhängig, wie die Klänge in die Umgebung eingepasst werden. Dabei existiert oft eine Doppelung des Ortes der Aufnahme und der Rezeption. Da die Eigenschaften beider Klangkulissen zueinander passen, kann die Überblendung von der Künstlerin besser kontrolliert werden. Es kann aber ebenso mit kontrastierenden Klangkulissen gearbeitet werden, um den Effekt der Schizophonie zu betonen. Die Klänge, die so nicht an den Ort passen, lassen die Eigenschaften der aktuellen Umgebung stärker hervortreten oder stellen unerwartete Beziehungen dazu her.

Die Verbindung von binauraler Aufnahmetechnik und spezifischer Rezeptionssituation führt im *Audio-Walk* zu einer intensiven Erfahrung, die durch das gleichzeitige Hören und Gehen hervorgebracht wird. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Abwesenheit der jeweiligen Klangquelle beim Begehen der Umgebung.

Barbara Gronau spricht von zwei Arten von Akteur*innen, die an einer ortsspezifischen Aufführung oder Installation zu Trägern der Handlung werden: einerseits die anwesenden Besucher*innen und andererseits die abwesenden Akteur*innen, deren Spuren sich akustisch an dem Ort eingeschrieben haben.²¹⁰

In den Beispielen der Theaterwissenschaftlerin sind die abwesenden Akteur*innen nicht mehr am Leben. Sie sind nicht mehr vor Ort und sprechen auch nicht direkt zu einem. Es wird von ihnen und ihrer früheren Anwesenheit an dem Ort lediglich berichtet. Im *Audio-Walk* können die Akteur*innen zugleich anwesend und abwesend sein: Die Künstler*innen, Zeitzeug*innen und Schauspieler*innen werden genau an dem Ort heraufbeschworen, wo sie sich für die Aufnahme befanden. Durch die räumliche Doppelung und die realistische Übertragung ist der Klang, so Mirjam Schaub, ausgestattet mit allen Anzeichen von Präsenz. Das Gehörte verlangt durch die sich ortsspezifisch entfaltende Qualität nach einem visuellen Gegenstück. Die kopfhörende Person versucht so das Klangliche zur Deckung zu bringen mit dem, was sie sieht: „Man *meint* zu sehen und *möchte* sehen, was man hört. Die Irritation ist perfekt, wenn die Synchronisation des eben Gesagten mit dem gerade Gesehenen gelingt.“²¹¹

Der Schwerpunkt liegt bei dem *Audio-Walk* somit nicht auf dem Klang an sich, sondern auf der Beziehung, die er mit der Umgebung eingeht:

*„The crucial encounter is not with sound-in-itself, but with categories of experience and identity; with questions of the naturalness or normality of a class of activities; and with other selves engaged in their own categories, experiences, questions, and activities. Instead of the paradoxical muteness of sound-in-itself, we have the loquaciousness of multiple symbolic grids, their overlapping matrices cascading into infinity.“*²¹²

²¹⁰ Gronau, *Theaterinstallationen*, S. 170.

²¹¹ Schaub, „A Thin Layer of Deception Between Us!“, S. 192.

²¹² Seth Kim-Cohen, *In the blink of an ear. Towards a non-cochlear sonic art*, New York 2009, S. 219.

Anwesende und abwesende Akteur*innen werden auditiv miteinander verwoben, ebenso wie die klanglich fikionalisierte Version und die tatsächlich präsente Umgebung, inklusive ihrer sich ständig verändernden Elemente, Bedeutungen und Zustände.²¹³

Die teilnehmende Person ist der Mittelpunkt dieser Erfahrung, die sich in der alltäglichen Lebenswelt räumlich um sie herum entfaltet. Diese Art der Stereophonie berücksichtigt ihre Position im Verhältnis zu den anderen Klangquellen und Elementen und verortet sie gleichzeitig mittendrin: Der Klang dringt durch die Ohren in den Körper der Teilnehmer*innen und involviert sie in die aktuelle Situation.²¹⁴ Eine Distanzierung zu den Ereignissen kann bloß durch die visuelle Ebene hergestellt werden.

Das Kopfhören produziert eine ständige kognitive Ambivalenz zwischen physischem und akustischem, geteiltem und privatem Raum.²¹⁵ Durch die Bewegung des eigenen Körpers wird diese Ambivalenz zusätzlich verstärkt.

Der Philosoph Stefan Niklas beschreibt ausführlich den Vorgang, der zu dieser kognitiven Ambivalenz führt. Diesen nennt er eine sinnliche Modifikation der Wahrnehmung. Die Stereo-Kopfhörer werden direkt mit beiden Ohren verbunden, sodass sie das Umfeld klanglich größtenteils ausschließen. Niklas bezeichnet diesen Prozess als „Entkoppelung des auditiven Sinneskreises“.²¹⁶ Die Entkopplung bildet das erste von drei Strukturmerkmalen, die der Autor als Teil der Modifikation durch das Kopfhören beschreibt.

Beim zweiten Strukturmerkmal durchdringt der durch Kopfhörer übertragene Klang den menschlichen Körper, sodass der auditive Sinneskreis davon vollständig „getränkt“ ist.²¹⁷ Dies bewirkt, dass sich auch die körperliche Distanz zwischen der hörenden Person und dem Klang auflöst. R. Murray Schafer zufolge *scheint* es sogar, als würde der Klang vom Schädel selber ausgehen:

*„Similarly, when sound is conducted directly through the skull of the headphone listener, he is no longer regarding events on the acoustic horizon; no longer is he surrounded by a sphere of moving elements. He is the sphere. He is universe. While most twentieth-century developments in sound production tend to fragment the listening experience and break up concentration, headphone listening directs the listener towards a new integrity with himself (...)“*²¹⁸

Schafer nennt dies „Selbst-Vereinheitlichung“. Das heißt aber eben nicht, dass sich die oder der Kopfhörende von der Umwelt isoliert, sondern lediglich, dass sie/er in dem Augenblick des Hörens und der Präsenz, die das konzentrierte Zuhören erzeugt, mit der Situation vereint ist.

²¹³ Kim-Cohen, *In the blink of an ear*, S. 228.

²¹⁴ Schönhammer/Fischer, *Der „Walkman“*, S. 21.

²¹⁵ Biserna, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, S. 5.

²¹⁶ Niklas, *Die Kopfhörer*in*, S. 72.

²¹⁷ Niklas, *Die Kopfhörer*in*, S. 75.

²¹⁸ Murray R. Schafer, „The Music of the Environment“, in: Christoph Cox, Daniel Warner (Hg.), *Audio culture. Readings in modern music*, New York 2010, S. 35.

Eben diese Veränderung in der sinnlichen Auffassung bezeichnet Niklas als „synthetische Synästhesie“.²¹⁹ Dies gilt als drittes Strukturmerkmal der Modifikation der Wahrnehmung durch das Kopfhören. Es entsteht aus der Kombination der ersten zwei Merkmale: Aus der Entkoppelung des auditiven Sinneskreises durch die Kopfhörer und der Induktion von Musik tritt eine Neuordnung der synästhetischen Struktur hervor.

Den Begriff Synästhesie beschreibt der Autor als die Grundstruktur der Wahrnehmung. Er stützt sich dabei auf Helmuth Plessner, der die verschiedenen physiologisch zu unterscheidenden Sinne nicht als etwas je Elementares begreift, sondern als verschiedene Modi in der „Einheit der Sinne“.²²⁰ Die Wahrnehmung geschieht demnach mit allen Sinnen gleichzeitig und manifestiert sich als eine Gesamtempfindung. Das künstliche Element – die Musik – wird in die Einheit der Sinne integriert, sodass eine synthetische Synästhesie entsteht. Die Wahrnehmung wird somit insgesamt modifiziert.

Außerdem wird der Klang – ob Musik, Sprache oder anderes – beim mobilen Hören von der Person selber ausgewählt. Und gerade dadurch, dass der Klang nicht als etwas wahrgenommen wird, das sich außerhalb des Körpers ereignet, sondern als Teil der Person selber hervorgebracht wird, kommt es zu einer besonders intensiven Erfahrung. Aus der eigenständigen Einheit heraus, die Körper und Musik bilden, entwickelt sich ein anderer Bezug zu der Welt, in die man nun besser hineinpasst: „Die Kopfhörerin passt in diese Welt, weil sie sinnlich-affektiv in sie eingepasst ist und weil sie diese Welt (wenn auch in vergleichsweise geringem Ausmaß) ästhetisch-fiktional mitgestaltet.“²²¹

Niklas zufolge verstärkt die Musik die Art und Weise, in der die kopfhörende Person in die Welt eingepasst ist. Sie ist keinesfalls vollständig von der Welt isoliert, sondern verschafft sich durch die selbst ausgewählte Klangebene eine neue Perspektive auf diese. Die akustische Orientierung spielt zwar gerade im Straßenverkehr – besonders als Fußgänger*in oder Fahrradfahrer*in – eine wichtige Rolle, doch diese ist trotzdem abhängig von dem, was man sieht. Durch die technische Spaltung, die das Hinzufügen der Musik erzeugt, verliert das Gehör seine Orientierungsfunktion und die Welt rückt auf Distanz.²²² An dieser Stelle wird der Begriff der synthetischen Synästhesie wichtig: Die Gesamtheit der sinnlichen Modi wird durch den Klang verändert. Die private, künstliche *Soundscape* wirkt sich auf die Erfahrung der Welt als ein Ganzes aus. Die einzelnen Sinne sind allesamt davon betroffen.

Der Philosoph nutzt den Begriff „Wahlverwandtschaft“, um die Modi zu beschreiben, in denen ein Bezug zwischen den verschiedenen Elementen in der Umgebung hergestellt werden kann: Eine subjektive Wahlverwandtschaft entsteht aus einem biografischen, persönlichen Zusammenhang, während die objektive eine Korrespondenz von Rhythmus, Klang, Liedtext und Ort beschreibt.

Ein Beispiel für die subjektive Form der Wahlverwandtschaft zwischen künstlerischem Inhalt und Umgebung könnte folgendes sein: Jemand betritt den Bahnhof und dabei erklingt ein Lied, das mit

²¹⁹ Niklas, *Die Kopfhörerin*, S. 74.

²²⁰ Niklas, *Die Kopfhörerin*, S. 63.

²²¹ Niklas, *Die Kopfhörerin*, S. 265: Der Autor nutzt in seinem gleichnamigen Buch die Bezeichnung „Kopfhörerin“, um die idealtypische kopfhörende Person zu beschreiben.

²²² Weber, *Das Versprechen mobiler Freiheit*, S. 190.

der Person in Verbindung gebracht wird, die man in Begriff ist, abzuholen. Es erinnert im Allgemeinen an die Person oder einen bestimmten Moment, den man zusammen erlebt hat. Die Wahlverwandtschaft zwischen den beiden Elementen – Bahnhof und Musik – entsteht in der individuellen Wahrnehmung durch die frühere, persönliche Erfahrung.

Bei der objektiven Form wird wiederum die Wahlverwandtschaft zwischen dem Ort und dem künstlerischen Inhalt durch einen direkten, objektiven Bezug hergestellt, wie beispielsweise durch ein Lied, das von der Ankunft und dem Abschiednehmen am Bahnhof erzählt und erklingt, wenn man sich selber auf dem Bahnhofsvorplatz aufhält, um jemanden in Empfang zu nehmen oder zu verreisen. Die Wahlverwandtschaft zwischen den beiden Elementen entsteht in diesem Fall durch eine konkrete Bezugnahme und durch die Übereinstimmung von Klang und Raum.

Hierdurch ergibt sich die Möglichkeit einer ästhetischen Wahrnehmung: Der Klang und der Rhythmus der Musik – der Inhalt dieser Darbietung – verändern die Aufmerksamkeit für das, was sich um die Person herum ereignet. Man kann es auch so ausdrücken, dass die Musik einen *Filter* über das legt, was mit den anderen Sinnen wahrgenommen wird – wie eine getönte Sonnenbrille, die für den/die Träger*in Licht- und Farbverhältnisse in einem Raum verändert. Im Gegensatz zu der Farbe der Sonnenbrillengläser hat die Musik auch eine direkte affektive Wirkung auf die Person, die unter anderem durch Erinnerungen angeregt wird. Der gegenwärtige Moment wird konzentrierter erlebt, da er durch die Musik besonders und einmalig erscheint. Der Person ist bewusst, dass sich diese Szene nur für sie selbst gerade so abspielt.

Der Medienwissenschaftler Frank Schätzlein hat den Ausdruck der „Wahrnehmungsmaschine“ im Zusammenhang mit dem mobilen Musikhören geprägt. Damit ist eine Maschine gemeint, „die dem Nutzer bzw. Hörer neue Dimensionen der auditiven und visuellen Wahrnehmung erschließen kann“.²²³ Die Kopfhörer und das, was über sie zu hören ist, werden unmittelbar zwischen der Person und ihrer Umwelt platziert, wodurch sich die subjektive Wahrnehmung verändert. Die Klänge im Kopfhörer und die Perzeption der Umgebung beeinflussen und verändern sich wechselseitig und gehen so ineinander auf, dass eine Mischung aus beiden hervorgebracht wird. Durch die Kopfhörer verändert sich die Beziehung der Hörenden zur Umwelt. Es werden dadurch individualisierte mobile Räume geschaffen, die sich vom Umraum abgrenzen und zugleich damit verbinden.

Mobile (Zwischen-)Räume erzeugen

Schätzlein zufolge verschmelzen mit den Kopfhörern akustische Charakteristika von zwei verschiedenen Räumen miteinander:

„So überlagert beispielsweise der starke Hall eines Konzertmitschnitts (Orchester im großen Konzertsaal) aus dem Kopfhörer die gleichzeitig wahrgenommene ‚trockene‘ Akustik eines kleinen Raums, in dem sich der Walkman-Nutzer aufhält (U-Bahn, Fahrstuhl). Oder umgekehrt: Die ‚raumlose‘ Sprache einer im schalltoten Raum aufgenommenen Hörspielszene

²²³ Frank Schätzlein, „Mobile Klangkunst - Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine“, A. Stuhlmann (Hg.), *Radio-Kultur und Hör-Kunst: Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923-2001*, Würzburg 2001, S. 176-195, hier: S. 176.

*ist zu hören, während der Rezipient durch eine Bahnhofshalle oder eine Unterführung geht.*²²⁴

Der „Raum im Raum“ bezieht sich in seinem Fall auf die tatsächlichen akustischen Eigenschaften, die kontrastierend oder ergänzend auditiv zusammengebracht werden. Thomsen, Krewani und Winkler hingegen formulierten in den 80er-Jahren die Idee, dass tragbare Musikplayer neue psychologische Raumvorstellungen ermöglichen, was ganz im Sinne von Schätzleins Wahrnehmungsmaschine zu verstehen ist.²²⁵ Portables seien auch für Architekten von Interesse, da sie einen weiteren Schritt zur Entmaterialisierung der Architektur darstellten, mit der in den 60er-Jahren umfangreich experimentiert wurde: Archigram, Coop Himmelb(l)au und weitere Architekt*innen entwarfen zu der Zeit unterschiedliche Konzepte. Diese können aus heutiger Sicht auch als Illustrationen für die Idee der „*Acoustic Bubble*“ gedeutet werden: Michael Webb aus der Gruppe Archigram entwarf 1967 beispielsweise mehrere Prototyp-Varianten für einen transparenten Anzug – den „*Suitaloon*“ –, der sich pneumatisch (überall und jederzeit) füllen ließ und somit mitten in der Stadt einen Raum in Form einer Blase um den Körper der Person bildete. Auch Coop Himmelb(l)au entwickelten 1971 eine Kugel – die „*Restless Sphere*“ – aus einer transparenten Plastikmembran, die sich mit Luft füllen ließ und mit 4 m Durchmesser Platz für mehrere Personen bot. Im Gegensatz zu dem ersten Beispiel konnten sich diejenigen, die sich darin aufhielten, gehend durch die Stadt bewegen, indem sie die Wände des Objekts mit Händen und Füßen voranschoben.

In beiden Fällen baut sich die Membran wie eine transparente Haut als flexible „Trennwand“ um den Körper auf, die einerseits eine Grenze markiert zwischen der Person und ihrer Umgebung und so eine Art Innenraum schafft. Andererseits lässt sie noch Permeabilität und Mobilität zu: Die Sichtbarkeit – von innen nach außen und umgekehrt – ist uneingeschränkt und Klänge können die Plastikhaut ebenfalls passieren.

Auch die *auditory bubble* von Thomsen, Krewani und Winkler ist durchlässig und mobil. Beim mobilen Musikhören bilden sich den Autoren zufolge klanggenerierte, mobile Innenräume, welche von der musikhörenden Person mit herumgetragen werden können und mit deren Hilfe man sich gegen Außenräume abschirmen kann.²²⁶ Eine akustische Blase kann man sich gut bildlich vorstellen: Der Klang baut sich durch die Kopfhörer in und um den Kopf der Person auf. Dieser Körperteil ist auch der Sitz der Sinnesorgane, die zur Orientierung genutzt werden. Da der Klang diese umfasst und miteinbezieht, produziert dieser einen Raum, der – wie eine Blase – von der Außenwelt abgeschlossen ist – wenn auch im Gegensatz zu einer Seifenblase die klangliche Blase eine gänzlich (bis auf die Schallwellen) immaterielle ist. Es ist interessant sich vorzustellen, dass allein der Klang einen eigenen Raum inmitten der Stadt kreiert. Und dass dieser ein Raum ist, der beim Musikhören ganz nach den eigenen Vorstellungen entsteht. Michael Bull beschreibt in dem Kontext eine alles umwickelnde Mauer aus Klang: „*all-enveloping wall of sound*“²²⁷, als wären die Klänge so dicht, dass sie eine schützende oder dämmende Wand bilden könnten. Dabei bleibt diese stets künstlich,

²²⁴ Schätzlein, „Mobile Klangkunst - Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine“, S. 179.

²²⁵ Thomsen u. a., „Der Walkman-Effekt“, S. 52.

²²⁶ Thomsen u. a., „Der Walkman-Effekt“, S. 54.

²²⁷ Michael Bull, „The Audio-Visual Ipod“, in: Jonathan Sterne (Hg.), *The sound studies reader*, London ¹2012, S. 197–212, hier: S. 199.

immateriell, unsichtbar und ephemer. Vilém Flusser bezeichnet den Raum als eine lebende Haut, „die Informationen aufnimmt, sie speichert, verarbeitet, um sie weiterzugeben“.²²⁸ Dies kann durchaus als ein Zusammenschluss aus kopfhörender Person, Klang und Interaktion mit der Umgebung verstanden werden, bei dem sozusagen die einzelnen Bestandteile ständig im Austausch miteinander stehen.

Während bei den Architekturkonzepten der 60er- und 70er-Jahre durchaus zwischen einem Innen- und einem Außenraum zu unterscheiden ist, integriert das Kopfhören all das, was im Wahrnehmungsfeld vorhanden ist, in die Erfahrung der einzelnen Person. Wie Murray R. Schafer es ausdrückt, werden keine externen Gegenstände betrachtet, die sich auf Distanz als Klangquellen identifizieren lassen, sondern der Klang wird über die Kopfhörer direkt „in den Schädel“ geleitet und integriert die Person mit der Musik und der Umgebung. In den Raum, der sich dadurch aufspannt, sind alle Elemente in eine einzige Sphäre eingegliedert: Die Umgebung und der Körper der kopfhörenden Person verbinden sich zu einer Einheit, die trotzdem von innen, von der Person selber, erlebt werden kann. Für die Kopfhörenden ist alles, was sie sehen und mit allen Sinnen erleben, Teil des klanggenerierten, mobilen Innenraums.²²⁹ Dieser Raum bleibt für Außenstehende unzugänglich.

Die Idee eines immateriellen mobilen Raums, der sich durch das Hinzufügen einer künstlichen klanglichen Ebene in der aktuellen Umgebung realisiert und diese dadurch erweitert und verändert, passt zu den Ideen hinter dem „Spatial Turn“, ein Begriff, der sich auf Edward W. Soja zurückführen lässt.²³⁰ Der Geograf und Urbanist sprach 1989 als Erster vom sogenannten „Spatial Turn“. Seitdem wird der Begriff von den verschiedenen Fachgebieten ganz unterschiedlich interpretiert.

Allen Interpretationen gemein ist die Skepsis gegenüber der postmodernen Medientheorie, die Anfang der 1980er-Jahre vom Verschwinden des Raumes spricht und so das Ende der Geografie behauptet. Im Zuge des digitalen Medienumbruchs durch Telekommunikationsfortschritte, die mikroelektronische Revolution und das Internet sei eine „regelrechte Implosion des Raumes“ zu beobachten.²³¹

Die Befürworter des Spatial Turn stellen dem gegenüber, dass sich der Raum und dessen Auffassungen zwar verändern, aber keinesfalls verschwinden:

„Durch gesteigerte Kommunikationsgeschwindigkeiten werden Räume nicht ausgelöscht, sondern zu anderen. Physische Territorialität wird sozio-technisch reorganisiert. Die Orte der Lebenswelt bleiben, aber sie sind nurmehr als medialisierte zu denken.“²³²

Die selbst ausgewählte Musik, die über Kopfhörer rezipiert wird, verändert die Wahrnehmung des Raumes, indem sie einen eigenen Rhythmus, eine eigene Stimmung erzeugt, die sich über die der aktuellen Umgebung legen. Außerdem spielen auch die persönlichen Konnotationen und

²²⁸ Vilém Flusser, „Räume. (1991)“, Jörg Dünne, Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main 2015, S. 274-288, hier: S. 283.

²²⁹ Schafer, „The Music of the Environment“, S. 35.

²³⁰ Jörg Döring, Tristan Thielmann (Hg.), *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, Bielefeld 2008, S. 7.

²³¹ Döring/Thielmann, *Spatial Turn*, S. 14.

²³² Döring/Thielmann, *Spatial Turn*, S. 14.

Erinnerungen, die von der Musik hervorgerufen werden, eine wesentliche Rolle. Somit bildet nicht nur der Klang an sich, sondern auch die Imagination einen privaten, völlig entstofflichten Raum, der die Illusion eines „*fully private sonic envelope*“²³³ bietet: Die Person wird von ihrer privaten Musik komplett umhüllt, alle Sinne werden damit durchdrungen. Zwischen der unmittelbar erlebten Realität und der individuell evozierten Imagination bildet sich eine dritte Art des Raumes.

Edward Soja spricht in dem Zusammenhang auch von einem *Thirdspace*: Der Raum bestehe aus drei räumlichen Komponenten: erstens dem Realen, zweitens dem Imaginierten und drittens dem Real- und-Imaginierten (real-and-imagined).²³⁴ Auch er beschreibt ein Amalgam, das sich in der Wahrnehmung des Individuums zusammensetzt und nur teilweise auseinanderzuhalten ist. Dieses Konzept berge das Potenzial, den Horizont unserer geografischen Vorstellungskraft zu erweitern, den wir zu den verschiedenen Räumen des Lebens haben.²³⁵

Kate Moles nennt eine Reihe von Grundgedanken verschiedener Theoretiker*innen, die sich unter dem Konzept des *Thirdspace* zusammenbringen lassen: Homi K. Bhabhas „third space“, bell hooks' „homeplaces“, der „lived space“ von Henri Lefebvre und die „Heterotopien“ von Michel Foucault. *Thirdspace* soll nach Edward Soja als „*open-ended set of defining moments*“²³⁶ verstanden werden, oder wie es Homi K. Bhabha ausführlicher formuliert:

*„The third space is thus a place of invention and transformational encounters, a dynamic in-between space that is imbued with the traces, relays, ambivalence, ambiguities and contradictions, with the feelings and practices of both sites, to fashion something different, unexpected.“*²³⁷

Es ist die Rede von einem Zwischenraum, innerhalb dessen gegensätzliche Eigenschaften zusammenkommen und sich zu etwas Neuem verbinden. Dabei bleibt dies stets ein sehr bewegliches Konstrukt, dessen Grenzen es auf kreative Art und Weise zu überwinden gilt.

Das Konzept von Homi K. Bhabha passt zu der Idee, die Iain Chambers über die Wirkung der Kopfhörer formuliert:

*„Here, as opposed to the discarded ‚grand narratives‘ (Lyotard) of the city, the Walkman offers the possibility of a micro-narrative, a customized story and soundtrack, not merely a space but a place, a site of dwelling. The ingression of such a privatized habitat in public spaces is a disturbing act. Its uncanny quality lies in its deliberate confusion of earlier boundaries, in its provocative appearance ‚out of place‘. Now, the confusion of ‚place‘, of voices, histories and experiences speaking ‚out of place‘ forms part of the altogether more extensive sense of contemporary semantic and political crisis.“*²³⁸

²³³ Bull, „the audio-visual ipod“, S. 158.

²³⁴ Jen Southern, „Locative Awareness. A Mobilities approach to Locative Art“, in: *Leonardo Electronic Almanac* 21 (2016), S. 178–195, hier: S. 187.

²³⁵ Kate Moles, „A Walk in Thirdspace. Place, Methods and Walking“.

²³⁶ Moles, „A Walk in Thirdspace“, S. 3.

²³⁷ Moles, „A Walk in Thirdspace“, S. 5.

²³⁸ Chambers, „The Aural Walk“, S. 52.

Chambers geht einen Schritt weiter, wenn er den Aspekt des privatisierten Habitats einführt, den die tragbaren Geräte im öffentlichen Raum erzeugen. Dem Kulturwissenschaftler scheint der *Walkman* immer auf eine provokante Art und Weise deplatziert, er spiegele aber auch die Umbrüche in der Gesellschaft wider, in der die gewohnten Parameter von Räumlichkeiten, von Stimmen, Geschichten und Erfahrungen durcheinandergeraten. In diesem Sinne sind Portables für keinen eindeutigen Kontext geschaffen, sie erzeugen aber immer wieder einen eigenen Kontext.

Ausgehend vom Begriff *Augmented Reality* nutzt Lev Manovich den Ausdruck *Augmented Space*, um den Raum zu beschreiben, der durch die Nutzung mobiler Geräte im Alltag und in künstlerischen Performances medial erweitert wird. Manovich zufolge bilde sich anhand der unterschiedlichen Formen der medialen Erweiterung durch das konstante Hinzufügen und Speichern von Daten ein multidimensionaler Raum aus. Er fügt hinzu, dass darin aus phänomenologischer Sicht der geometrische Raum zwar immer noch Priorität habe, aus einer technologischen, sozialen, politischen und ökonomischen Sicht diese Dimension dennoch nicht mehr wichtiger als alle anderen sei.²³⁹ Es entsteht eine erweiterte Version des Raumes, die auch eine erweiterte Wahrnehmung der Realität hervorbringt. Für Manovich sind die *Walks* von Janet Cardiff die beste Umsetzung des Konzepts des *Augmented Space*, obwohl die Künstlerin keine komplizierte Computertechnik, Netzwerke oder Projektionstechniken nutzt:

„They demonstrate the aesthetic potential of laying new information over a physical space. Their power lies in the interactions between the two spaces – between vision and hearing (what the user is seeing and what she is hearing), and between present and past (the time of the user’s walk versus the audio narration, which, like any media recording, belongs to some undefined time in the past).“²⁴⁰

Die Interaktion und Verknüpfung zwischen unterschiedlichen Räumen, Sinneswahrnehmungen und Zeitebenen, die der Autor als die Stärke dieser künstlerischen Werke beschreibt, führen von dem erweiterten (augmented) hin zu einem hybriden Raumverständnis. Denn aus der Verknüpfung entwickelt sich eine Vermischung der unterschiedlichen Dimensionen, die in der Erfahrung nicht mehr auseinanderzuhalten sind.

Wenn soziale Praxen, digitale und reale Räume sich mit der Bewegung miteinander vermischen, wird aus dem *Augmented Space* ein *Hybrid Space*, wie Adriana de Souza e Silva es bezeichnet. In der direkten Erfahrung der Teilnehmer*innen fusionieren die unterschiedlichen Wirklichkeitssphären zu einer hybriden Realität, die das Reale, das Mediale, das Fiktive, das Imaginäre und das Soziale miteinander vereinbart.²⁴¹

Während schon der *Thirdspace* nach der Definition von Edward Soja einen hybriden Raum enthält, nämlich den realen und imaginierten, fungiert im *Audio-Walk* eine mediale Ebene, die sich auditiv ebenfalls zum Raum aufspannt, als Bindeglied zwischen dem Realen und dem, was sich in der Imagination entfaltet, sodass ebenfalls eine Art *Thirdspace* entsteht.

²³⁹ Lev Manovich, „The Poetics of Augmented Space. Learning from Prada“, <<http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space>>, letzter Zugriff 16.02.2017.

²⁴⁰ Manovich, „The Poetics of Augmented Space“, S. 13.

²⁴¹ Scorzin, „Metaszenografie“, S. 305.

Der *Thirdspace* ist mehr als die Schnittmenge dieser unterschiedlichen Räume, er ist vielmehr sogar etwas, das sich durch das Zusammenfügen der einzelnen Teile zu etwas Eigenem, etwas Anderem entwickelt. Das, was auditiv erlebt und durch die Aufnahme erweitert wird, produziert ebenfalls eine affektive und eine imaginative Reaktion der Person. Und diese Komponenten (Klang, Emotion und Imagination) stülpen sich über das, was mit allen anderen Sinnen wahrgenommen wird. Der Ort, an dem sich die Person befindet, erscheint für sie transformiert. Sie ist sich sehr wohl bewusst, dass sie selber die Produzentin und einzige Zeugin dieser Wahrnehmung ist.

Der mit Kopfhörern Musik Hörenden ist zu jedem Zeitpunkt bewusst, dass ihr *Smartphone* oder Abspielgerät die Quelle der Musik ist, die sie auf ihrem Weg hört. Im *Audio-Walk* bilden sich dagegen sogenannte „Zonen der Ununterscheidbarkeit“, wie sie der Theaterwissenschaftler Josef Bairlein bezeichnet: Aktuelle und aufgenommene Klänge vermischen sich so weit, dass es in einigen Momenten für das menschliche Ohr und Gehirn unmöglich ist, beide auseinanderzuhalten.²⁴² Nur indem man die Kopfhörer abnimmt und somit die Erfahrung unterbricht, lassen sich beide wieder voneinander trennen. Während des *Audio-Walks* wird der/die Kopfhörende zwangsläufig dazu gebracht, diese Realitätsmischung als die eigene individuelle Realität anzunehmen.

*„Diese gemischte Realität bietet Wahrnehmungen und Handlungs-Optionen, welche die übliche Wirklichkeit übersteigen. Eine derartige akustische Medienkunst kann Orte und Situationen schaffen, Realitäten simulieren, parallele Welten bilden, in denen die Wirklichkeit (...) suspendiert ist oder in denen sich das, was wir Realität nennen, ‚zur Kenntlichkeit entstellt manifestiert‘ (...) in andersartigen, vielleicht neuen klangsemantischen Substanzen, medialen Erscheinungsformen und Aggregatzuständen sinnlicher Wahrnehmung.“*²⁴³

Mit dem Begriff *Augmented Reality* wird oft eine hochtechnologische Verknüpfung von aktueller Umgebung und visuellen 3-D-Graphiken assoziiert. Das Spiel „Pokémon Go“ (Nintendo, 2016) ist ein Beispiel für die Idee, dass sich digitale Elemente – in diesem Fall unterschiedliche tierliche/monströse Wesen – in die alltägliche Lebenswelt einfügen. Das Spiel greift auf die *GPS*-Koordinaten der *Smartphones* der Spieler*innen zurück und es legt sich eine virtuelle, digitale Karte über die direkte Landschaft, in der sich die Spielenden aufhalten und durch die sie sich hindurchbewegen. Ziel des Spiels ist es, die Charaktere einzufangen, wofür man sich bewegen muss. Die kontextspezifischen Informationen überlagern sich im Sichtfeld der Nutzer*innen²⁴⁴, wobei die Vermischung von realem und digitalem Raum lediglich auf dem Display geschieht.

Im Unterschied zur *Virtual Reality*, deren Absicht es ist, eine vollständige künstliche Umgebung zu schaffen, die eine gänzlich immersive Erfahrung erzeugt, liegt das Ziel der *Augmented Reality* darin, die Wahrnehmung der realen Welt durch das Hinzufügen virtueller Inhalte zu erweitern.²⁴⁵ Während die *Virtual Reality* den realen Raum zu ersetzen sucht oder für den Zeitraum der Erfahrung

²⁴² Josef Bairlein, „Urbane Kollision. Eine Annäherung an das Format des Video Walks anhand der Projekte von Janet Cadriff und George Bures Miller“, letzter Zugriff 08.03.2018.

²⁴³ Breitsameter, „Klangkunst in Bewegung – Wahrnehmen durch Teilnehmen“, S. 267.

²⁴⁴ Manovich, „The Poetics of Augmented Space“, S. 6.

²⁴⁵ Marco Hemmerling, *Augmented reality. Mensch, Raum und Virtualität*, Paderborn 2011, S. 19.

ausschaltet, ist es das Ziel der *Augmented Reality*, den realen Raum beizubehalten und ihn absichtlich in die Erfahrung mit einzubeziehen.

In *Audio-Walks* wird eine Vermischung dieser beiden Bezugssysteme möglich, wenn die digitalen virtuellen Inhalte nun nicht mehr visuell, sondern auditiv empfangen werden: Der Klang wird durchgängig über Kopfhörer vermittelt und hat zudem eine sehr räumliche Wirkung. Das, was die teilnehmende Person hört, ist vollständig von dem künstlichen Inhalt durchdrungen. Gleichzeitig sind alle anderen Sinne – vor allem der dominierende Sehsinn – noch in der aktuellen Umgebung eingebettet. Das Audio interferiert nicht mit der direkten Erfahrung der anderen Sinne. Trotzdem beeinflusst es die Wahrnehmung: Im Gegensatz zu dem Spiel „Pokémon Go“, bei dem die Aufmerksamkeit der Spielenden sich zwischen dem Bildschirm und der realen Umgebung aufteilt, dehnt sich der Klang auf die gesamte Umgebung aus, die sich nicht mehr akustisch aufteilen lässt. Die direkte Erfahrung der Realität wird medial erweitert (augmentiert), es sind aber nicht mehr einzelne Elemente, die klar getrennt von der restlichen Umwelt erscheinen, sondern die Klangcollage überlagert mit dem virtuellen den realen Raum. Dadurch ergibt sich eine Kombination aus *Augmented* und *Virtual Reality*, die als *Mixed* oder *Hybrid Reality* bezeichnet werden kann: Das Virtuelle und das Reale verbinden sich in der Erfahrung, ohne dass eines von beiden im Vordergrund steht.

Das medial vermittelte Ereignis, das auditiv empfangen wird, verbindet sich durch die Mobilität mit dem spezifischen Raum und erzeugt zugleich eine immersive Erfahrung, da der Klang – im Gegensatz zum Bild auf einem Display – keine Distanz zulässt. Die einzelnen Elemente – real und digital – verknüpfen sich in der Erfahrung so miteinander, dass sie nicht mehr auseinanderzuhalten sind.

Die Ortsspezifität ist eine zentrale Eigenschaft der *Hybrid Reality*, die für eine besondere Intensität sorgt. Erst dadurch kann die Hybridisierung gelingen. Das gilt sowohl für fiktionale Erzählungen, die den Ort als Schauplatz nutzen, als auch für dokumentarische, historische Erzählungen, die Bezug auf Ereignisse nehmen, die sich an dem Ort tatsächlich zugetragen haben und anhand des *Audio-Walks* in der Gegenwart auditiv heraufbeschworen werden. So wird entweder ein fiktionales Ereignis inszeniert oder ästhetisch Zugang zu dem gewährt, was sich im Gedächtnis des Ortes sedimentiert hat.²⁴⁶

Unabhängig davon, ob nun frei erfundenes oder historisch aufbereitetes Material an dem Ort evoziert wird: Die klangliche Ebene eröffnet einen Imaginationsraum, der von jeder einzelnen teilnehmenden Person für sich geschaffen wird. Und genau dies zeichnet auch den wesentlichsten Unterschied zu einer VR-Erfahrung aus: Bei *Virtual-Reality*-Systemen wird vorwiegend mit *Head-Mounted Displays* gearbeitet. Dabei handelt es sich um einen Helm, eine Brille oder eine andere Form von Display, der/die direkt am Kopf befestigt wird und das gesamte Sichtfeld der Person einnimmt. So wird – vorwiegend auf visueller Ebene – eine künstliche Realität erzeugt, die sehr vereinnahmend und daher immersiv ist. Diese Realität lässt gegenüber rein auditiv vermittelten Inhalten jedoch einen geringeren Freiraum für die Imagination zu. Die individuelle Erinnerung und Imagination können sich im *Audio-Walk* viel freier entfalten und die Erfahrung durch eigene Bilder und Ausschmückungen ergänzen.

²⁴⁶ Fischer, *Walking artists*, S. 261.

Das künstlerische Format des *Audio-Walks* ist als eine kreative Form der Grenzüberschreitung, der Entwicklung eines *Thirdspace* als hybrider Zwischenraum zu verstehen. Die Künstler*innen nutzen eine Alltagspraxis (das Kopfhören), die dem Publikum wohlvertraut ist, sodass sie sich mit Leichtigkeit darauf einlassen können. Der *Audio-Walk* ist gegenüber dem mobilen Musikhören eine künstlerische Darbietung, deren auditiver Inhalt nicht aus der gewohnten, selbst gewählten musikalischen Untermalung besteht, sondern durchaus kritisch und medienreflexiv Inhalte an die Hörer*innen heranträgt. Das Kontinuum zwischen den unterschiedlichen Lebensbereichen wird durch diesen Inhalt entweder gebrochen oder infiltriert. Das künstlerische Format setzt das technische Gerät ein und macht sich die alltägliche Nutzungspraxis zu eigen, um subversiv andere Bedeutungen darin einzufügen. Die Medienwissenschaftlerin Elena Biserna spricht in dem Zusammenhang davon, dass die akustische Blase, die üblicherweise beim mobilen Musikhören erzeugt wird, durch diese künstlerischen Formate zum Platzen gebracht wird:

„Revealing, overwriting and creating physical interactions are all ways to amplify the interference between mediated listening and the urban; all ways to break the ‚auditory bubble‘ by collapsing the boundaries between aesthetic and everyday experience.“²⁴⁷

Indem immer wieder auf die aktuelle Umgebung und Situation Bezug genommen wird, verflüssigen sich die Grenzen der akustischen Blase. Dabei betont Biserna, dass unterschiedliche *Taktiken* genutzt werden, um in den Stadtraum einzugreifen. Im Gegensatz zu der Idee, dass die kopfhörenden Personen sich von ihrer Umwelt abschotten und desinteressiert sind an dem, was um sie herum geschieht, fordern diese performativen Praxen die Aufmerksamkeit heraus. Durch den medialen Eingriff werden die Teilnehmer*innen für Aspekte sensibilisiert, die sonst nicht auffallen, verborgen sind oder erst durch die Interaktion mit der Umgebung hervortreten. Und gleichzeitig geschieht dies, während der reguläre Alltag um die *Audio-Walk*-Teilnehmer*innen ununterbrochen weitergeht.

Der Begriff der Atmosphäre erhält in diesem Zusammenhang eine wichtige Bedeutung, da er auch als ein künstlicher Stimmungsraum verstanden werden kann: Dieser ist künstlich, weil er durch die künstlerische Aufführung aktiviert wird und durch das Zusammenspiel von realen und virtuellen Elementen entsteht. Die Stimmung durchdringt für die kopfhörende Person den gesamten Raum, die gesamte Situation, in der sie sich befindet. Und obwohl das Individuum von ihr ergriffen werden kann, ist sie ebenfalls von einer aktiven, affektiv-leiblichen Reaktion abhängig, durch die sie erst hervorgebracht wird.²⁴⁸ Individuum und Atmosphäre stehen somit bei der Produktion der Erfahrung in einer Wechselwirkung zueinander. Die Atmosphäre des umliegenden Raumes wird durch das, was über Kopfhörer ertönt, verstärkt oder verändert.

Sabine Schouten beschreibt die Einfühlung in das Ereignis als ein affektives Spüren. Es erzeugt eine Übertragung der Gefühle, die „nicht über den kognitiven Nachvollzug einer Handlung und die Identifikation mit einer Figur, sondern durch daserspüren der Atmosphäre“ ermöglicht wird.²⁴⁹ Bei

²⁴⁷ Biserna, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, S. 22.

²⁴⁸ Sabine Schouten, „Was die Tasse zum Fliegen brachte. Zur wirklichkeitsgenerierenden Funktion atmosphärischer Einfühlung“, in: Erika Fischer-Lichte (Hg.), *Wege der Wahrnehmung. Authentizität, Reflexivität und Aufmerksamkeit im zeitgenössischen Theater*, Berlin 2006, S. 48–57, hier: S. 54.

²⁴⁹ Schouten, „Was die Tasse zum Fliegen brachte“, S. 53.

der atmosphärischen Einfühlung folgt die oder der Teilnehmer*in zwar einer Narration, doch der Fokus liegt auf dem Raum, der als ein Ganzes bespielt wird. Darin wird eine spezielle Stimmung erzeugt, in die man ein- oder umgestimmt wird. In diesem Spüren verbinden sich die unterschiedlichen Wirklichkeitssphären, die von Pamela C. Scorzin angeführt werden (das Reale, das Mediale, das Fiktive und das Imaginäre) und ergänzen sich durch eine weitere Sphäre: das Affektive.

Diese Sphäre bestimmt letztendlich die Intensität, mit der eine gegebene Situation erfahren wird. Die Stimmung rundet somit die Idee des *Thirdspace* im *Audio-Walk* ab: Der Zwischenraum wird durch die erzeugte Atmosphäre im Idealfall zu einem mit Bedeutung aufgeladenen. Dieser führt den/die Teilnehmer*in in eine Form der Rezeption, die als eine ästhetische definiert werden kann. Was dies genau bedeutet und wie dies im Einzelnen geschieht, möchte ich im folgenden Kapitel darlegen.

1.2.5. Ästhetische Erfahrung im *Audio-Walk*

In den vergangenen sechs Jahren war ich selbst Teilnehmerin von vielen *Audio-Walks* in verschiedenen Städten und habe mehrfach die Aufführung meiner eigenen *Audio-Walks* in unterschiedlichen Rahmen betreut. Nach der Ausführung ergab sich in beiden Fällen häufig die Gelegenheit, Erfahrungen mit anderen auszutauschen. Auffällig oft berichteten die Personen, mit denen ich mich darüber unterhalten habe, von einer Intensität, die sich in einem bestimmten Moment innerhalb des *Audio-Walks* einstellt. Wann diese für die verschiedenen Individuen spürbar wurde, divergierte zwar, doch die Teilnehmer*innen beschrieben die Wirkung auf ähnliche Art und Weise: Alle Elemente, die von den Sinnen wahrgenommen und zu der Erfahrung zusammengefügt wurden, schienen in dem Augenblick ideal aufeinander abgestimmt zu sein und zusammenzupassen. Häufig fügten sie hinzu, dass diese intensiven Momente von einer plötzlichen Eingebung begleitet wurden, die mit einer persönlichen Erinnerung oder einer Assoziation zusammenhängt. Die Situation löst eine so intensive emotionale Reaktion bei der Person aus, dass sie sich direkt danach und Jahre später noch genau an den spezifischen Moment innerhalb der Aufführung erinnern kann.

Diese Intensität kann auch eine ästhetische Erfahrung genannt werden. Das Phänomen ist bei der Kunstrezeption nicht selten, doch im *Audio-Walk* treffen unterschiedliche – sowohl kontrollierbare als auch zufällige – Komponenten und Räume aufeinander, die es lohnenswert machen, einen genaueren Blick darauf zu werfen, wie sich die Erfahrung zu einer ästhetischen steigern kann. Die Spannung, die sich aus der spezifischen Rezeptionssituation und dem besonderen Rahmen ergibt, führt meines Erachtens mit einer hohen Wahrscheinlichkeit zu diesen intensiven Momenten. Wieso das meiner Ansicht nach so ist und welche Voraussetzungen dafür erfüllt werden müssen, möchte ich in diesem Kapitel darlegen.

Die ästhetische Erfahrung in dem künstlerischen Format aufzuschlüsseln, ist als Künstlerin nicht ausschließlich aus dem Grund interessant, dass dieses Wissen eine praktische Anwendung in zukünftigen *Audio-Walks* finden kann, um besonders intensive Aufführungen zu erzielen. Darüber hinaus bietet auch die Möglichkeit, solche Momente bewusst hervorzurufen, den Anreiz, durch die Reaktion mehr über die jeweiligen Teilnehmer*innen zu erfahren: Welche Situationen schaffen eine besondere Resonanz und wieso? Welche Assoziationen, Bilder und Emotionen werden herbeigeführt? Diese Überlegungen sind besonders wertvoll, wenn der *Audio-Walk* nicht nur als künstlerische Darbietungsform für ein breites Publikum Anwendung findet, sondern auch – wie in der hier vorliegenden Arbeit – als künstlerische Methode. Darin erfüllt die Inszenierung den Zweck, mit einer ausgewählten Gruppe bestimmte Themen zu adressieren, die innerhalb ihrer spezifischen Biografie relevant sind. Die als besonders intensiv wahrgenommenen Momente und Situationen können Aufschluss über die individuelle Erfahrung geben, ebenso persönliche Erinnerungen und Assoziationen hervorrufen, die durch den spezifischen Hintergrund zu erklären sind.

Somit liegt mein Interesse darin, die spontane Entstehung der ästhetischen Erfahrung bei den Teilnehmenden einerseits und die strategische Begünstigung einer solchen Erfahrung durch den künstlerischen Eingriff andererseits zu ergründen. Das Wissen, das aus dieser Untersuchung generiert wird, findet im zweiten Teil dieser Arbeit eine praktische Anwendung und Überprüfung.

In diesem Kapitel soll zunächst geklärt werden, wie hier der Begriff der ästhetischen Erfahrung zu verstehen ist. Zusätzlich wird der Analyse zur ästhetischen Erfahrung im *Audio-Walk* das mobile

Musikhören mit Kopfhörern im öffentlichen Raum gegenübergestellt. Ausgehend von der Betrachtung, wie die ästhetische Erfahrung beim mobilen Musikhören ausgelöst wird, komme ich schließlich auf den *Audio-Walk* zu sprechen und betrachte dabei, wie die verschiedenen Merkmale, die in den vorangehenden Kapiteln untersucht wurden, in diesem Fall zusammenwirken. Meine These lautet, dass die ästhetische Erfahrung im *Audio-Walk* mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit eintreten kann.

Ästhetische Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung

Martin Seel fasst in dem Artikel „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“ seine Definition der ästhetischen Erfahrung zusammen und legt offen, wie diese mit den Künsten und mit dem Alltäglichen in Verbindung steht. In seiner ersten These führt Seel die ästhetische Wahrnehmung als eine Grundfähigkeit der Bewusstheit von Lebewesen²⁵⁰ ein, die überall und zu jeder Zeit möglich ist. Es handelt sich dabei um einen Zustand gesteigerter Aufmerksamkeit für das, was zum aktuellen Zeitpunkt durch die Sinne erfahren wird oder, wie er es nennt, „für das Erscheinen von Erscheinendem“.²⁵¹ Die Person nimmt etwas, das sich in der Gegenwart präsentiert, so wie es sich präsentiert, für einen Augenblick ganz bewusst wahr.

Dadurch, dass ihre volle Aufmerksamkeit auf dem Objekt ruht, geschieht eine Veränderung in der Wahrnehmung der Person, nicht aber in dem Objekt der Anschauung an sich: Dieses darf in dem Moment ohne Weiteres sein, wie es ist – es erscheint lediglich. Martin Seel nennt dies ein spezifisches Bewusstsein von Gegenwart.²⁵² Demnach verschaffe die ästhetische Wahrnehmung „denen, die sich ihr überlassen, Zeit für den Augenblick ihres Lebens“.²⁵³

Was Seel hier darstellt, kann auch als eine Offenheit und Durchlässigkeit der Person bezeichnet werden, die sich kontemplativ ihrer aktuellen Umgebung oder einem beliebigen Gegenstand darin zuwendet. Dabei spielt das Verständnis mit, dass die gegebene Situation nur in diesem Moment so ist und dadurch einen singulären Augenblick präsentiert: Etwas wird nicht so wahrgenommen, wie es *ist*, sondern wie es im Kontext der aktuellen Situation *erscheint*.

In der ästhetischen Erfahrung, so Seels zweite These, wird die ästhetische Wahrnehmung für diejenigen, die sie erleben, zu einem Ereignis. Damit ist eine Gegebenheit gemeint, die auf eine bestimmte Weise Bedeutsamkeit erlangt, indem etwas möglich wird, das zuvor unmöglich schien. Mit einem Mal wird das „Kontinuum der biografischen und historischen Zeit unterbrochen“²⁵⁴ und eine Situation oder ein Gegenstand tritt unausweichlich in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Die ästhetische Erfahrung bildet eine Steigerungsform der ästhetischen Wahrnehmung, die einen *Ereignischarakter* hat: „Das ruhige Verweilen in der Bewegung des Augenblicks, das für die einfache

²⁵⁰ Seel, „Über die Reichweite Ästhetischer Erfahrung – Fünf Thesen“, S. 74.

²⁵¹ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 74.

²⁵² Martin Seel, „Über die Reichweite Ästhetischer Erfahrung – Fünf Thesen“, Gert Mattenklott (Hg.), *Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste. Epistemische, ästhetische und religiöse Formen von Erfahrung im Vergleich*, Hamburg 2004, S. 73-81, hier: S. 78.

²⁵³ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 74.

²⁵⁴ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 75.

ästhetische Wahrnehmung charakteristisch ist, steigert sich hier zu einer bewegenden Anschauung bewegter Gegenwart.“²⁵⁵

Situationen, die damit gemeint sind, haben die Eigenschaft, Dinge und Gegebenheiten so zu präsentieren, dass sie über die Erwartungen an ihre Erscheinungs- und Funktionsweise hinausgehen: Etwas, das unwahrscheinlich oder unmöglich zu sein scheint, tritt ein und überrascht so diejenigen, die die Situation bezeugen. Die Person, der dies widerfährt, ist „gezwungen“, sich ausschließlich auf den aktuellen Zeitpunkt zu konzentrieren; sie wird so abrupt in die Gegenwart befördert. Martin Seel beschreibt diesen Vorgang nicht umsonst als einen „Aufstand der Gegenwart gegen die übrige Zeit“.²⁵⁶ Dadurch, dass etwas Unmögliches oder Unwahrscheinliches plötzlich doch möglich zu sein scheint, wird alles andere beiseite gedrängt. Das mit historischer oder biografischer Bedeutung aufgeladene Ereignis übersteigt die Erwartungen der Person, die nun nicht anders kann, als sich voll und ganz auf das zu konzentrieren, was in Erscheinung tritt.

Martin Seel überträgt in seiner dritten These diese Gedanken auf die Künste: Dabei grenzt der Philosoph die Erfahrung der Kunst von der Wahrnehmung anderer Ereignisse ab, da es sich um *Darbietungsereignisse* handle. Ein bedeutendes Kunstwerk zeichnet demnach auch aus, dass es uns einen neuen Blick auf die Gegenwart gewährt und im Idealfall eben diese vor allen anderen Wahrnehmungsebenen in den Mittelpunkt rückt. Die Darbietungsereignisse der Kunst, so Seel, präsentieren dabei Präsenz, indem sie diese produzieren.²⁵⁷ Die Wahrnehmung des Publikums wird durch das Gebotene in die Gegenwart geführt und dort für den Zeitraum der Darbietung gehalten.

In diesem Bruch im Kontinuum des Erwartbaren,²⁵⁸ so lautet Seels vierte These, wird auch die Kommunikation unter den verschiedenen Künsten zu einem Teil des Ereignisses. Er spricht sich für eine verschränkte Betrachtungsweise der Künste aus: Diese beeinflussen sich von jeher untereinander und können gerade durch diesen gegenseitigen Austausch als eine Einheit verstanden werden. Untereinander setzen sie sich durch die Form ihrer jeweiligen Darbietungsereignisse voneinander ab. Dieses Verständnis für die Intermedialität sieht er als Voraussetzung dafür, dass in der Kunst Erfahrungen gemacht werden können.

Daraus folgert er, dass die ästhetische Erfahrung in der Kunst erst dann realisiert werden kann, wenn man auch außerhalb von diesem Rahmen eine ästhetische Erfahrung gemacht hat, beispielsweise in einer Alltagssituation: „*Sie (die ästhetische Erfahrung) läßt am Bestimmten das Unbestimmte, am Realisierten das Unrealisierte, am Faßlichen das Unfaßliche kenntlich werden (...)*“.²⁵⁹ Erst wenn man im Alltag das Bewusstsein für den gegenwärtigen Augenblick erfahren hat, kann sich dieses Bewusstsein auch auf die Darbietungsereignisse der Künste fokussieren und dadurch eine ästhetische Erfahrung ermöglichen. Weder das Kunstwerk noch die unterschiedlichen Bereiche der Kunst können getrennt voneinander und von der Welt betrachtet werden.

²⁵⁵ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 76.

²⁵⁶ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 75.

²⁵⁷ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 78.

²⁵⁸ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 80.

²⁵⁹ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 81.

Die Kunstwerke bewirken eine Verfremdung der Wirklichkeit, die die Teilnehmenden überrascht und zugleich in ihren Bann zieht. Die ästhetische Erfahrung erfüllt sich darin, durch Ereignisse in- und außerhalb der Kunst zu erfahren, dass diese weder erschöpft, beherrscht noch bestimmt werden können.²⁶⁰ Die besondere Reichweite der Kunst erschließt sich darin, dass sie den Möglichkeits- und Wirklichkeitsraum aufbricht und zeigt, dass unsere Wahrnehmung immer von Neuem durcheinandergebracht wird und über die Grenzen unserer Erwartungen hinausreichen kann.

Joseph Bairlein knüpft an die Ideen von Martin Seel an und nutzt den Ausdruck „zur Kenntlichkeit entstellt“, der von Bertolt Brecht geprägt wurde, um diese Art der Verfremdung der Wirklichkeit zu beschreiben.²⁶¹ Mit dem Begriff ist auch ein Wiedererkennen der Situation/des Gegenstands gemeint, was paradoxerweise durch den Eingriff und die daraus folgende Veränderung ausgelöst wird. Erst die Intervention durch die Künstler*innen bewirkt das Wiedererkennen: Etwas, das entweder verborgen, unauffällig oder unwichtig erschien, wird durch seine erinnerte Bedeutung sichtbar gemacht und in den Mittelpunkt gerückt.

Innerhalb des *Audio-Walks* fördern Bairlein zufolge die zuvor schon genannten „Zonen der Ununterscheidbarkeit“ die Verfremdung der Wirklichkeit und dementsprechend die Entstehung ästhetischer Ereignisse. Es entstehen Momente, in denen die aktuelle *Soundscape* und das Audio nicht auseinanderzuhalten sind, sodass das Wirkliche und das Mögliche der Erfahrung einander vollkommen durchdringen. Die auditive, künstliche Ebene löst Bilder und ganze Situationen in der Imagination der Person aus, die mit dem aktuellen Raum in Verbindung gebracht werden, einen hybriden Zwischenraum erzeugen und so den Rahmen des Möglichen und Erwartbaren sprengen.

Diese Ideen von Martin Seel, die auch von Josef Bairlein aufgegriffen werden, führen im Übergang der ästhetischen Wahrnehmung zu ästhetischer Erfahrung weg von einer sinnlich-affektiven Resonanz der Teilnehmenden.²⁶² In Seels Beschreibung spielen der Verstand und die Erinnerung eine zentrale Rolle in der Erzeugung eines ästhetisch aufgeladenen Ereignisses. Nach der direkten sinnlichen Erfahrung, die einen im ersten Moment bei der ästhetischen Wahrnehmung überwältigt, muss ein Moment der Reflexion oder Erinnerung folgen, der dem Ereignis erst die Bedeutung zuschreibt.

Demgegenüber betont die Philosophin Christiane Voss, dass dieser Dualismus – die Unterscheidung zwischen den sinnlichen und den kognitiven Anteilen der ästhetischen Erfahrung – ihrem Verständnis nach aufgehoben wird. Affekte seien nicht einfach den Kognitionen abstrakt entgegenzusetzen:

„Viele Affekttypen, wie Emotionen und Stimmungen, basieren selbst auf Kognitionen oder gehen mit solchen einher und sind ihrerseits im Kern konkret propositional strukturiert. Zudem sind Affekte kulturell und historisch variabel, weil die mit ihnen verbundenen Urteile, Einschätzungen und Skripte es sind.“²⁶³

²⁶⁰ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 81.

²⁶¹ Bairlein, „Urbane Kollision“.

²⁶² Christiane Voss, *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*, München 2013, S. 259.

²⁶³ Voss, *Der Leihkörper*, S. 261 f.

Affekte seien somit ebenso wie die kognitiven Anteile erkenntnisfähig. Auch für meine Untersuchung ist dieses Verständnis sinnvoll: Die Emotion ist ein entscheidendes Element, durch das die Erfahrung abgerundet wird und uns als eine ästhetische begegnet. Erst wenn das Ereignis von der Emotion durchdrungen ist, kondensiert es sich zu einer Erfahrung, die sich gegenüber allen weiteren Erfahrungen abhebt.

In „*The Missing Voice*“ (1999), einem *Audio-Walk* von Janet Cardiff, bewegt man sich beispielsweise mit Kopfhörern und tragbarem Abspielgerät ausgestattet durch die Londoner Innenstadt und wird im Audio plötzlich von einer Blaskapelle eingekreist. Der Klang der Instrumente erfüllt plastisch den Raum. Man hat das Gefühl, ganz nah an die Musiker*innen heranzukommen, in ihrer Mitte ein Stück des Weges mitzugehen, bis sie sich schließlich wieder entfernen. Doch nichts davon geschieht tatsächlich im aktuellen Moment. Der Rahmen des Möglichen und Erwartbaren wird dadurch gesprengt, dass der Klang in Verbindung mit der eigenen Vorstellungskraft die Situation sehr realistisch erscheinen lässt: Es ist, als wären die Musiker*innen tatsächlich da. Gleichzeitig wird der Person bewusst, dass sie die einzige Zeugin dieser Szene ist. Es erfolgt eine innerliche Regung, eine affektiv-geistige Resonanz, die das mediale Spektakel in die Welt einbindet und es als „echt“ erscheinen lässt.²⁶⁴

Die Klangcollage erzeugt durch die verwendete Technik und die spezifische Rezeptionssituation eine intensive Wirkung, die Voss zufolge eine „Überwältigung physischer und perzeptueller Bedingungen“ bewirkt.²⁶⁵ Dies wird zusätzlich dadurch verstärkt, dass im *Audio-Walk* die Schritte der Teilnehmer*innen und die Bewegungen der Musiker räumlich aufeinander abgestimmt sind. Die Aufnahme lässt die Blaskapelle so lebendig und räumlich erscheinen, dass die Person nicht anders kann, als sich diese auch bildlich und vor Ort vorzustellen. Das Auditive wirkt sich dabei drastisch auf das aus, was gesehen oder was zu sehen erwartet wird: Mit den Worten von Mirjam Schaub affiziert, infiziert und dirigiert das Gehörte das Zu-Sehende, sodass man sehen *möchte*, was man hört.²⁶⁶ Zwar wird in keiner Weise in die lebensweltliche Umgebung eingegriffen, doch die Imagination wirkt sich direkt auf das aus, was eben nicht nur mit dem Gehör, sondern mit der Gesamtheit der Sinne erfahren wird.

Gerade in diesem Beispiel existiert ein starker Kontrast zwischen der Umgebung und dem, was der/die Teilnehmer*in über Kopfhörer rezipiert. Stefan Niklas nennt dies einen auditiven Abstand: Selbst, wenn die Kopfhörer die Person nicht komplett abschirmen, wie es spezielle Modelle tun, so tritt doch in jedem Fall die Audiospur in den Vordergrund und lässt Umgebungsgeräusche zurücktreten. Dadurch erscheint das Geschehen in der Umgebung insgesamt etwas gedämpft und bietet Raum für das, was über die Kopfhörer übermittelt wird. Es wird ein Effekt erzeugt, der ähnlich ist wie beim Kinobesuch: Der Unterschied zwischen dem Leinwandgeschehen und der aktuellen Wirklichkeit bleibt wahrnehmbar, im Bewusstsein der Betrachter*innen wird diese Differenz jedoch „abgedrängt zugunsten der projektiv ergänzenden Wahrnehmung des Leinwandgeschehens.“²⁶⁷

²⁶⁴ Voss, *Der Leihkörper*, S. 114.

²⁶⁵ Voss, *Der Leihkörper*, S. 49.

²⁶⁶ Schaub, „Die Kunst des Spurenlegens und -verfolgens“, S. 135.

²⁶⁷ Voss, *Der Leihkörper*, S. 113.

Statt um eine Leinwand handelt es sich zwar um ein akustisches Geschehen, das die visuell wahrgenommene Umgebung einbezieht, der auditive Abstand führt jedoch ebenfalls zu dem, was Voss nach Musil als eine „projektiv ergänzende Wahrnehmung“ bezeichnet: In der Rezeption vervollständigen die Teilnehmenden automatisch das, was sie hören, durch die eigene Vorstellungskraft, sodass es plastischer, beweglicher und somit realistischer erscheint.²⁶⁸

Dieser auditive Abstand bietet für die Teilnehmenden in dem Zusammenhang eine gute Voraussetzung, um die Gegensätze der Gesamtsituation als eine rhythmische Einheit zu erleben, in der beide Pole – Klang und Alltagsrhythmen – einen Reiz daraus ziehen, dass sie sich gegenseitig überschreiten.²⁶⁹ Um auf Niklas und das mobile Musikhören zurückzukommen: Der Philosoph beschreibt in seinem Buch, wie eine kopfhörende Person in der Straßenbahn sitzt und einen Popsong aus den 90ern hört. Das Lied hat für die Hörerin eine besondere Bedeutung, ihr fehlt im Gegensatz zu dem Beispiel mit der Blaskapelle jedoch der direkte Bezug zu der spezifischen Umgebung. Die erlebte rhythmische Einheit stellt sich somit zufällig her und verbindet die unterschiedlichen Elemente in der Szene miteinander. Das persönliche Zutun wird hier jedoch ebenfalls deutlich: Die Musik, die Umgebung und die Stimmung erhalten eine besondere Bedeutung, die mit den persönlichen Neigungen und Erfahrungen der kopfhörenden Person zusammenhängt. Gleichzeitig wird sie davon überrascht, dass die einzelnen Elemente in dem Moment zufällig so gut zusammenpassen. Die Bedeutung wird durch die persönliche Erinnerung, aber gleichzeitig auch durch die direkte, sinnhaft-affektive Resonanz bedingt, die das ästhetische Element – die Musik – hervorruft.

In beiden Fällen nimmt die jeweilige Person – Niklas' Kopfhörerin in der Straßenbahn und die Teilnehmerin des *Audio-Walks* – den Moment als ähnlich intensiv wahr, da dieser spontan eintritt, die einzelnen Komponenten als miteinander korrespondierend erlebt werden, Imagination und Emotion angesprochen werden und die Person sich als alleinige Zeugin dieser Szene weiß. Im *Audio-Walk* können die einzelnen Teile der Aufführung jedoch aufeinander abgestimmt werden und dennoch so erscheinen, als handele es sich um günstige Umstände. Die Übereinstimmungen bei dem Darbietungsereignis wirken auf die Teilnehmenden auch deshalb zufallsbasiert, weil sie beim *Audio-Walk* auf ihre Erfahrung beim mobilen Musikhören zurückgreifen können. Daher ergibt sich, dass beim *Audio-Walk* im Gegensatz zum mobilen Musikhören die Wahrscheinlichkeit einer ästhetischen Erfahrung deutlich erhöht werden kann.

Präfigurationsebenen der Erfahrung

Stefan Niklas identifiziert vier unabhängige Ebenen, aus denen die Erfahrung des Musikhörens mit Kopfhörern zusammengesetzt oder, in seinen Worten, *präfiguriert* ist: (1) die Eigenschaften des baulich gestalteten (oder natürlichen) Ortes, (2) die über Kopfhörer erklingende Musik, (3) die überindividuellen oder idiosynkratischen Quellen der Imagination und (4) die Beschaffenheit der Interaktionsordnung der Situation.²⁷⁰ Die vier Ebenen ergänzen sich in der jeweiligen Situation zu der Erfahrung als ein Ganzes oder zu dem, was der Autor eine Atmosphäre nennt.

²⁶⁸ Voss, *Der Leihkörper*, S. 112.

²⁶⁹ Niklas, *Die Kopfhörerin*, S. 134.

²⁷⁰ Niklas, *Die Kopfhörerin*, S. 195.

Damit sich diese Erfahrung zu einer ästhetischen steigert, ist wichtig, dass alle Ebenen der Präfiguration von der Person als miteinander korrespondierend wahrgenommen werden. Beim mobilen Musikhören mit Kopfhörern bedeutet dies:

„Die Geräusche im Kopfhörer sind bereits dadurch sinnhaft, dass sie als Musik aufgefasst werden – ihre existenzielle Bedeutung für die Kopfhörerin erhält die Musik aber beispielsweise durch die damit angesprochenen Erinnerungen. Werden diese existenziell bedeutsamen Erinnerungen nun als mit der sinnhaft durchdrungenen Umgebung korrespondierend empfunden, kommt es eben zu einer komplexen, sinnhaft-bedeutsamen Erfahrung von Atmosphäre.“²⁷¹

Entscheidend ist auch bei Niklas, dass Erinnerungen oder andere Bilder evoziert werden, die für die Person existenziell bedeutsam sind. Daraus entsteht erst die affektive Reaktion, die die ästhetische Wahrnehmung zu einer ästhetischen Erfahrung werden lässt. Ich würde hier hinzufügen, dass auch die direkte sinnliche Erfahrung dafür von Bedeutung ist. Die erzeugte Resonanz ist sowohl beim Musikhören als auch beim *Audio-Walk* entscheidend und zugleich am schwierigsten zu steuern oder zu kontrollieren.

Darin liegt auch einer der Gründe, weshalb die ästhetische Wahrnehmung beim mobilen Musikhören durchaus vorhanden ist, sich aber nur selten zu einer ästhetischen Erfahrung steigert. Damit dies passiert, ist es notwendig, dass mehrere unterschiedliche Komponenten, die zufällig aufeinandertreffen, als miteinander übereinstimmend und sinnhaft-bedeutsam wahrgenommen werden. Im Beispiel weiter oben muss in der Wahrnehmung der Kopfhörerin der Popsong sowohl mit der Stimmung in der Straßenbahn korrespondieren als auch mit der eigenen Stimmung und mit einer existenziell bedeutsamen Erinnerung, die in dem Moment spontan ausgelöst wird. Es ist durchaus denkbar, dass einige dieser Komponenten häufiger übereinstimmen. Ungreifbarer und seltener erscheinen jedoch die Momente, in denen alle Voraussetzungen gegeben sind.

Erschwerend kommt hinzu, dass das mobile Musikhören für viele Menschen ein selbstverständlicher Teil des Alltags geworden ist, der zwar stets präsent, aber gerade deshalb oft zur nebensächlichen Tätigkeit geworden ist und wenig Beachtung findet. Für die Verwirklichung einer ästhetischen Erfahrung wird jedoch die volle Aufmerksamkeit der kopfhörenden Person für das erfordert, was Seel den „Augenblick ihres Lebens“ nennt: Der gegenwärtige Moment erscheint mit solch einer Wucht, dass er alles andere verdrängt. Dass ein Moment ästhetischer Erfahrung mitten im Alltag eintritt, ist daher selten und unplanbar, aber umso eindrucksvoller, wenn er spontan eintritt.

Ästhetische Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Audio-Walk

Im Gegensatz dazu spielen beim *Audio-Walk* sowohl die Rahmung als auch die künstlerische Inszenierung eine wichtige Rolle, um die ästhetische Wahrnehmung und Erfahrung zu begünstigen: Begibt man sich in ein Museum, in eine Galerie oder zu einer Aufführung im urbanen Raum, um an einem *Audio-Walk* teilzunehmen, so tut man dies meistens mit der nötigen Zeit, dem Interesse und der Aufmerksamkeit, um sich auf die Darbietung zu konzentrieren. Die Teilnehmer*innen eines *Audio-Walks* werden vorher über dessen Dauer informiert. In einigen Fällen können sie ihre

²⁷¹ Niklas, *Die Kopfhörerin*, S. 184.

Garderobe zurücklassen, um sich auch dadurch in einen Zustand zu begeben, der ähnlich ist wie bei der Rezeption von Kunst in einem klassischen Kunstraum. Die spezielle Aufmerksamkeit und Neugierde verstärken in der Situation die Offenheit für eine ästhetische Wahrnehmung.

Die ästhetische Wahrnehmung geht in diesem Darbietungsereignis jedoch noch darüber hinaus: Die Teilnehmer*innen erleben einen spezifischen *Audio-Walk* in den meisten Fällen zum ersten Mal. Sie kennen weder den Inhalt des Hörstücks noch die genaue Route. Der einzelnen Person ist bewusst, dass Stimme und Kunstwerk in der Vergangenheit produziert wurden. Sie weiß womöglich auch, dass die Künstler*innen in der Inszenierung den Ort und die Rezeptionssituation bedacht haben. Trotzdem erlebt sie die Singularität dieser Erfahrung, da sich das Darbietungsereignis unmittelbar, individuell und intim realisiert. Obwohl der Person in dem Beispiel weiter oben klar ist, dass sie gerade an „*The Missing Voice*“ teilnimmt, ist das Auftauchen der Blaskapelle für sie ein überraschend eintretendes Ereignis und kann deshalb überwältigend wirken.

Spezifische Merkmale unterstützen bei dem künstlerischen Format die ästhetische Wahrnehmung und schließlich die ästhetische Erfahrung: Im *Audio-Walk* lässt die Rezeptionssituation eine lineare Erzählweise zu, in der die Gedanken, Assoziationen und Emotionen der Teilnehmer*innen von den Künstler*innen absichtlich geführt werden. Auch der Weg wird angeleitet, die Geschwindigkeit, in der er zurückgelegt wird, und an welchen Stationen innegehalten werden soll. Die Audiospur ist rhythmisch an die Schritte angepasst. Durch den Inhalt und den Rhythmus ergänzen sich das direkt Erfahrene und die mediale Ebene, die in ihrem Zusammenspiel Bilder in der Imagination der einzelnen Person hervorrufen. Die Klangcollage erhält somit die übergeordnete Funktion, die unterschiedlichen Ebenen der Präfiguration miteinander zu verbinden.

Der Einsatz einer Sprecherstimme ist dabei essenziell: Sie gibt die Anweisungen und bestimmt auch, auf *welches* aktuell stattfindende Phänomen sich die Aufmerksamkeit der Teilnehmer*innen zu einem spezifischen Zeitpunkt richten soll. Indem die Stimme darauf hinweist, erscheint das, was die teilnehmende Person nun mit ungeteilter Aufmerksamkeit wahrnimmt, verändert. Das geschieht beispielsweise durch historisches Hintergrundwissen über den aktuellen Ort oder indem ein Gegenstand, der sich darin befindet, in eine fiktionale Erzählung eingewoben wird und eine ganz andere Bedeutung zugeschrieben bekommt. Oder aber die Atmosphäre ist durch den Klang und den Einsatz der Stimme so transformiert, dass die gesamte Umgebung wie in anderem Licht erscheint. *Präsenz präsentiert* sich an dieser Stelle unweigerlich dadurch, dass sie von dem Kunstwerk – und den Teilnehmenden – *produziert* wird: indem sie die Person auf das Hier und Jetzt in seiner veränderten Form fokussieren lässt.

Unübersehbar wird in dieser Auflistung einerseits, dass die Erfahrung den Teilnehmer*innen zum Großteil widerfährt. Der für sie neue, unbekannte Inhalt entfaltet sich in der Umgebung und involviert sie in ein Geschehen. Andererseits wird dieses erst durch ihre aktive Beteiligung produziert: Die genaue Befolgung der Anweisungen ist die entscheidende Voraussetzung dafür, dass sich der *Audio-Walk* realisieren kann. Von diesem Idealfall geht man bei der Konzeption eines solchen Werkes aus. Ein Aspekt, der sich auch dann dem künstlerischen Einfluss entzieht, ist, *wie* die Person die Aufführung wahrnimmt und ob sich dadurch eine komplexe, sinnhaft-bedeutsame Erfahrung bilden kann.

Die Entstehung von existenziell bedeutsamen Erinnerungen kann im Verlauf des *Audio-Walks* zwar begünstigt, aber keinesfalls forciert werden. Dasselbe gilt dafür, dass die Umgebung als sinnhaft durchdrungen wahrgenommen wird und schließlich die unmittelbare, medial vermittelte Erfahrung, die Erinnerung und die Umgebung als miteinander korrespondierend. Ohne das persönliche Zutun kann es zu keiner ästhetischen Erfahrung kommen. Christiane Voss zufolge ist die ästhetische Illusion, die hierbei vorhanden sein muss, eine Form von affektiver Partizipation.²⁷² Die sinnliche Wahrnehmung, die eigene Aufmerksamkeit und die Imagination bilden erst zusammen die Emotion, die ebenfalls spontan ausgelöst wird.

Dennoch kann der *Audio-Walk* im Vergleich zum mobilen Musikhören das Eintreten einer solchen Erfahrung deutlich stärker begünstigen. Dabei spielt nicht nur eine Rolle, dass der klangliche Inhalt auf die Umgebung und die Erfahrung als ein Ganzes abgestimmt wird und somit von vornherein eine Art Korrespondenz existiert. Auch die Berücksichtigung der spezifischen Rezeptionssituation ist dafür ausschlaggebend: Es wird auf das einzelne Individuum eingegangen und auf den auditiven Abstand, der sich zu der restlichen Umgebung bildet. Die teilnehmende Person wird so in den Mittelpunkt gestellt, ihre individuelle Erfahrung als singulär und unübertragbar präsentiert.

Ein detailliertes Beispiel soll an dieser Stelle verdeutlichen, wie die ästhetische Erfahrung in einem *Audio-Walk* nun tatsächlich stattfindet. Daran soll auch ersichtlich werden, wie die Teilnehmer*innen aktiv daran beteiligt sind, die Erfahrung zu generieren, während sie ihnen gleichermaßen widerfährt. Es handelt sich bei dem Beispiel um einen *Audio-Walk*, der im praktischen Teil dieses Forschungsprojekts entstanden ist. Durch die Beschreibung des Kunstwerks und seiner Wirkung greife ich etwas vor; da in dem *Audio-Walk* jedoch viele Aspekte deutlich werden, die für die Erzeugung einer ästhetischen Erfahrung in dem Format wichtig sind, möchte ich es an dieser Stelle heranziehen. „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ ist ein *Audio-Walk*, den ich 2015 entwickelt habe und der in einem Park bei Anbruch der Dunkelheit ausgeführt wird. Inhaltlich geht es darin – verkürzt gesagt – um die Bewegungsfreiheit bzw. -einschränkung der Frau, die mit dem Anbruch der Nacht einhergeht. Das Publikum des *Audio-Walks* ist jedoch, im Gegenteil zu den *Audio-Walk-Experimenten*, auf die ich im zweiten Teil dieser Arbeit komme, nicht auf Frauen beschränkt.

Der Park spielt als Ort der Aufführung eine wichtige Rolle. So wird er zum einen am Tag und in der Nacht sehr unterschiedlich wahrgenommen und zum anderen ist der Park als Umgebung in vielen Städten vorhanden, sodass der *Audio-Walk* übertragbar wird. Die Erzählung beginnt im *Audio-Walk* damit, dass sich die Protagonistin in den Park begibt, um dort bei Anbruch der Dunkelheit spazieren zu gehen. Im Verlauf des *Walks* verkörpert diese Figur unterschiedliche Frauen, die in verschiedenen zeitlichen Epochen gelebt und einen inhaltlichen Bezug zum weiblichen Flanieren haben. Es existiert eine klare Übereinstimmung zwischen dem Inhalt des Hörstücks und dem Raum, an dem der *Audio-Walk* stattfindet. Das Hörstück und die Umgebung durchlaufen eine Entwicklung und mit ihnen die Teilnehmer*innen, in deren Körper die Ebenen der Präfiguration zusammenlaufen. Der Körper fungiert in diesem Zusammenhang als Wahrnehmungsort²⁷³, an dem der mediale Inhalt aktiviert wird.

²⁷² Voss, *Der Leihkörper*, S. 262.

²⁷³ Voss, *Der Leihkörper*, S. 262 f.

Der Körper als Wahrnehmungsort

An dieser Stelle möchte ich kurz auf die Art und Weise eingehen, wie die Körper der Teilnehmer*innen an der Erfahrung beteiligt sind und wie sie zu der Entstehung der ästhetischen Erfahrung beitragen. Dafür ziehe ich das Konzept des Leihkörpers heran, dass Christiane Voss für die Rezeption von Spielfilmen entwickelt hat, und möchte dieses auf den *Audio-Walk* übertragen:

„Die m. E. wichtigste (nicht die einzige) Abstraktion des Films, die durch den Betrachter illusionsbildend ausgeglichen werden muss, um lebendig und echt zu wirken, ist die Zweidimensionalität des Leinwandgeschehens. Meine These ist, dass es der Zuschauerkörper in seiner geistigen und sensorisch-affektiven Resonanz auf das Filmgeschehen ist, (...) der der Leinwand allererst einen dreidimensionalen Körper leiht und somit die zweite Dimension des Filmgeschehens in die dritte Dimension seines spürenden Körpers kippt. Der Betrachter wird somit selbst zum temporären Leihkörper des audiovisuellen Leinwandgeschehens und damit seinerseits zum konstitutiven Bestandteil des kinematographischen Settings insgesamt.“²⁷⁴

Interessant ist für mich bei der Gegenüberstellung, dass beim *Audio-Walk* keine Leinwand existiert. Auch hier ist der Körper ein integraler Bestandteil des Erlebnisses und der Ort, an dem sich das mediale Geschehen entfaltet. Allerdings auch, weil die Leinwand durch das ausgetauscht wird, was sich aktuell in der Umgebung abspielt und visuell wahrgenommen wird. Der Kippmoment von der zweiten zur dritten Dimension entfällt zwar beim *Audio-Walk*, trotzdem wird die teilnehmende Person zum „konstitutiven Bestandteil des kinematografischen Settings“, indem sie die direkte Umgebung als Teil des künstlerischen Ereignisses anerkennt und somit das Gehörte und das Gesehene miteinander integriert. In dieser Konstellation ist der eigene Körper das Zentrum der Erfahrung. Beim *Audio-Walk* gehört wie beim Film dazu, dass wir „mit vermehrter Aufmerksamkeit sowohl unsere Vorstellungsmöglichkeiten (Imaginationen) wie unseren Organismus (Somatik, Gefühle) gleichsam in ihn ‚einspeisen‘“.²⁷⁵

Die aktive körperliche und affektive Beteiligung der Teilnehmer*innen an dem *Audio-Walk* lässt diesen überhaupt erst entstehen und lebendig werden: Das Gehen fügt das Hörstück in den Raum ein, sodass es überhaupt zum *Audio-Walk* wird. Aus diesem Grund spielen auch die Anweisungen im *Audio-Walk* eine zentrale Rolle, die den Körper durch den Raum dirigieren. Durch ihre Befolgung kann man dem medial vermittelten Geschehen folgen, das sich entlang einer Strecke entwickelt. Diese aktive körperliche Handlung wird durch die Imagination und die Emotion ergänzt, welche die Erfahrung erst vervollständigen. Bei dem künstlerischen Format werden somit nicht nur die Sinne und die Imagination, sondern auch die motorischen Fähigkeiten des Körpers als Leihkörper beansprucht.

Um auf das Beispiel zurückzukommen: Angeleitet von einer Stimme durchqueren die Teilnehmer*innen von „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ den Park bei Anbruch der Dunkelheit. Sie folgen einer Route durch den Park, während sich parallel die Geschichte und der Übergang vom Tag zur Nacht entfalten. Der Körper der Teilnehmer*innen ist in dem Moment der

²⁷⁴ Voss, *Der Leihkörper*, S. 117.

²⁷⁵ Christiane Voss, „Fiktionale Immersion“, in: *montage AV - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* (2008), S. 69-86, hier: S. 81 f.

Mittelpunkt des Geschehens und konstitutiver Teil des *Audio-Walks*. Allein die Übereinstimmung dieser unterschiedlichen Ebenen begünstigt eine ästhetische Wahrnehmung.

Allmählich wird die teilnehmende Person auf den Höhepunkt der Erfahrung hingeführt: Während es im Verlauf des *Walks* kontinuierlich dunkler wird, betrachtet die teilnehmende Person diesen Prozess lediglich aus dem auditiven Abstand heraus. Sie folgt den Geschichten, die erzählt werden, denkt nach oder lässt ihre Gedanken schweifen. Mit einem Mal realisiert sie jedoch, dass es um sie herum komplett dunkel geworden ist, und sieht sich nun – so wie die Protagonistinnen des *Audio-Walks* – mit der Dunkelheit und ihren spezifischen Bedeutungen an dem Ort konfrontiert. Die behandelten Themen betreffen nun auch sie. Dadurch, dass sie sich mitten im dunklen Park befindet, muss sie sich dem gegenüber unweigerlich positionieren. Die anderen Teilnehmer*innen sind nur in einiger Entfernung im Dunkeln auszumachen. Auditiver Inhalt und unmittelbar erlebte Umgebung korrespondieren im aktuellen Zeitpunkt miteinander. Der Person wird die Tragweite der eigenen Situation bewusst, was sie unweigerlich in das Hier und Jetzt befördert. Im Gegensatz zum/zur Kinobesucher*in kann sie sich nicht in ihren Sessel zurücklehnen und der dramatischen Handlung auf der Leinwand mitfiebernd folgen. Im Gegensatz zu der sicheren Umgebung des Kinosaals ist sie mitten im Park, mitten in dem Geschehen und kann sich – gerade in dem spezifischen Beispiel – nicht so leicht zurückziehen.

In diesem Abschnitt der Darbietung gibt es eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sich die ästhetische Wahrnehmung zu einer ästhetischen Erfahrung steigert: Die klangliche Ebene nimmt Bezug auf ein Phänomen, das sich ganz konkret im aktuellen Raum abspielt. Die Bedrohung wird am eigenen Körper spürbar. Bis zu dem Zeitpunkt wird die Dunkelheit eher beiläufig besprochen, nun realisiert sie sich in der Umgebung, während die Stimme gleichzeitig dazu auffordert, sich ihr zu stellen und sie bewusst wahrzunehmen. Das Naturereignis des Sonnenuntergangs erscheint fast künstlich, da es zu einem Teil der Inszenierung wird. Das *Mögliche* und das *Wirkliche* verschwimmen ineinander, sodass neue Blickwinkel auf die Realität eröffnet werden.

Die teilnehmende Person hat eine intensive Erfahrung, die nicht ausschließlich als positiv eingestuft werden kann: Der Park wirkt durch die Dunkelheit bedrohlich, die Person ist außerdem auf sich gestellt. Die Augen erkennen zudem nicht mehr alles und die Kopfhörer schirmen sie in der Dunkelheit ein Stück weit von der Außenwelt ab. Auch auf das Gehörte kann sie sich nicht verlassen. Dadurch wird sie verunsichert und insgesamt angreifbarer. Hat sie die Bewegungen hinter sich wirklich gespürt oder ist es nur ein Teil der Aufnahme? Ihre „Koordinaten der Weltgewandtheit und des Weltvertrauens“²⁷⁶ geraten durcheinander.

In dem Moment erlebt sie eine Korrespondenz: Ihre Emotion – sei es Nervosität oder Neugierde – durchdringt die Situation vollständig, wenn sie erkennt, dass die Erfahrung über die Räumlichkeit der Aufführung hinausgeht und dass sie selbst keine distanzierte Teilnehmerin sein kann, sondern zu gleichen Teilen in eine lebensweltliche Situation und in ein Darbietungsereignis involviert ist. Verbindet sie zudem eine existenziell-bedeutsame Erinnerung an eine Situation, die ihr im Park bei Dunkelheit zugestoßen ist, so verstärkt sich diese Erfahrung umso mehr. Soll sie sich fürchten und nach einem Zufluchtsort suchen? Oder sich selbst die schützende Eigenschaft der Dunkelheit zu

²⁷⁶ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 81.

eigen machen? Sich wie die Protagonistinnen des *Audio-Walks* frei bewegen, wann und wo sie will? Wenn sich all die Grenzen zwischen dem medialen und dem Wirklichkeitsraum verflüssigen, kommt es zu einer ästhetischen Erfahrung.

An dieser Stelle innerhalb von „*The Strange Half Absence of Wandering at Night*“ wird deutlich, wie eine *Verfremdung der Wirklichkeit* in der Wahrnehmung der Teilnehmer*innen veranlasst wird. Die Dunkelheit – ein ganz alltägliches Phänomen – erscheint durch die Darbietung mit besonderen Eigenschaften aufgeladen. Die Aufführung und der mediale Inhalt transformieren den Ort, potenzieren seine Atmosphäre und bewirken so eine heftige Reaktion.

Die Singularität der Erfahrung wird durch Zufälle betont, die sich an dem Ort ereignen und sich so nicht wiederholen lassen. Dies kann sowohl mit dem Wetter zusammenhängen als auch mit Begegnungen oder unbeabsichtigten Übereinstimmungen und Kontrasten. Diese Zufälle sind keine Voraussetzung dafür, dass sich eine ästhetische Erfahrung einstellt. Vielmehr betonen sie den Charakter eines öffentlichen, urbanen Raums, in dem sich stets unterschiedliche Handlungsträger*innen neu zueinander konfigurieren. Nach der ersten Aufführung von „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ im Treptower Park in Berlin erzählte beispielsweise eine Teilnehmerin, genau in dem Moment, als sie über Kopfhörer die Anweisung erhielt, diese für einige Sekunden abzunehmen, habe ein Mann am Ufer des Karpfenteichs gestanden und dem See zugewandt Gitarre gespielt und gesungen. Dieser Zufall verstärkte die Wirkung der Atmosphäre, da die Grenzen zwischen Realität und Inszenierung darin verschwammen.

Das Konzept der ästhetischen Erfahrung von Martin Seel wird im *Audio-Walk* auf besondere Art und Weise erweitert: Seel begreift Kunst und alltägliche Lebenswelt als zwar miteinander interagierende, aber trotzdem separate Sphären. In dem künstlerischen Format werden diese zwei Sphären vereint. Zwar ist für die Erfahrung des *Audio-Walks* die Erfahrung der alltäglichen Lebenswelt ebenfalls eine Voraussetzung, jedoch verbindet sich diese mit dem künstlerischen Darbietungsereignis zu einem hybriden Raum. In dieser neuen Sphäre verschmelzen die Erfahrungen der alltäglichen Lebenswelt und des Darbietungsereignisses an einem Ort. Das künstlerische Werk wird in einen lebensweltlichen Raum überführt, der wiederum als „Bühne“ fungiert. So erlebt man das Inszenierte mit der Unmittelbarkeit und Spontanität eines zufällig stattfindenden Ereignisses. Und allein das übersteigt schon die Erwartung an den Ort, durch den man sich bei dem *Walk* hindurchbewegt.

Zusammenfassung: Wie der Audio-Walk eine ästhetische Erfahrung begünstigt

„*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ ist nur ein Beispiel für die Art und Weise, wie sich im *Audio-Walk* die Erfahrung zu einem Ereignis steigern kann. Das Wirkungsprinzip lässt sich auch auf andere *Audio-Walks* übertragen.

Eine ästhetische Erfahrung im *Audio-Walk* wird mit erhöhter Wahrscheinlichkeit erlebt, da 1. die Inszenierung der Künstler*innen übergreifend auf die vier Ebenen der Präfiguration Einfluss nimmt, 2. die Räumlichkeit der Aufführung temporär durch das Audio erzeugt und über einen lebensweltlichen Ort „gestülpt“ wird, wodurch eine hybride Realität entsteht, 3. die Bewegung der einzelnen Teilnehmer*innen mit dem Audio und der Umgebung durchdrungen und synchronisiert werden und 4. die Imagination und Emotion der Teilnehmer*innen durch den Inhalt des *Audio-Walks* wie durch eine Art „Wahrnehmungstrichter“ gelenkt werden. So werden mit Präzision Erfahrungen

geschaffen, die mit Sinn aufgeladen und als ästhetische wahrgenommen werden können. Die Zufälle, die sich dabei ereignen mögen, dienen als Effekte, die wirkungsvoll dazu beitragen, das inszenierte Ereignis in die lebensweltliche Situation mit einzuflechten.

Diese Aspekte können von Künstler*innen genutzt werden, um eine intensive Erfahrung für die Teilnehmenden zu erzeugen. Dabei können der thematische Schwerpunkt, der Ort und die Handlung der Teilnehmer*innen ganz unterschiedlich gewählt werden. Wichtig bleibt in jedem Fall, dass die Aufführung die Person involviert und nicht nur imaginativ, sondern auch affektiv etwas bei ihr auslöst. Ebendies ist grundsätzlich für eine ästhetische Erfahrung notwendig. Erinnerung, Imagination und Emotion sind aneinandergekoppelt, sodass die Reaktionen der Individuen in den *Audio-Walks* auch über sie selber Aufschluss geben.

Die Darbietungsform bietet Künstler*innen die Möglichkeit, einen lebensweltlichen Ort drastisch zu verwandeln, ohne in die materielle Substanz des baulich gestalteten Raumes einzugreifen. Die Veränderungen manifestieren sich lediglich in der Wahrnehmung der einzelnen Teilnehmer*innen. Potenziell wäre es möglich, eine geradezu unendliche Anzahl unterschiedlicher *Audio-Walks* für einen einzigen Ort zu erschaffen, die jeweils auf individuelle Weise mit ihm in Verbindung treten: Jeder einzelne *Audio-Walk* könnte trotzdem eine intensive singuläre Erfahrung bei den Teilnehmer*innen auslösen und einen anderen Blickwinkel auf den Raum generieren.

Den von Seel beschriebenen „Aufstand der Gegenwart gegen die übrige Zeit“²⁷⁷ mit einem Kunstwerk zu erzeugen, ist sicherlich ein erwünschtes Ziel der meisten Künstler*innen. Im Zusammenhang mit dem *Audio-Walk* – und der Nutzung des Formats als künstlerische Methode – bringt die Intensität der Erfahrung die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden voll und ganz in eine erweiterte Form der Gegenwart und alltäglichen Lebenswelt. Darin haben mehrere Wirklichkeitssphären Platz, die im gegenwärtigen Augenblick geballt aufeinandertreffen. In der Vermischung dieser Sphären gerät ein Aspekt in das Zentrum des Geschehens: die persönliche, subjektive Erfahrung. Die eigene Position im Raum – und in der Welt – bestimmt, wie diese Erfahrung individuell und unübertragbar wahrgenommen und welche Resonanz dabei ausgelöst wird. Dem Standpunkt kann man sich als Außenstehende/r nur durch Beobachtung und durch sprachliche Überlieferungen annähern.

Diese Annäherung versuche ich in der praktischen Auseinandersetzung. Denn die verschiedenen Erfahrungen, Deutungsweisen und Geschichten, die in einem *Audio-Walk* produziert und hervorgerufen werden, bringen eine Vielfalt an Blickwinkeln zusammen, die weit über das Kunstwerk hinausgehen. Die praktischen Experimente sollen ebendies erforschen: wie unterschiedliche Positionen gemeinsam ein stets unvollständiges, bewegliches und facettenreiches Gesamtbild erzeugen, das über die Teilnehmer*innen, den Ort und die gewählte Thematik Aufschluss geben. In diesem Sinne möchte ich der Idee von Christiane Voss nachgehen, dass die Affekte ebenso wie die kognitiven Anteile erkenntnisfähig sind. In meiner praktischen Auseinandersetzung wird zudem die Frage verhandelt, wie die Affekte kulturell und situativ bedingt sind und ausgehandelt werden.²⁷⁸ Für diesen Ansatz ist sowohl ein fundiertes Wissen über das künstlerische Format als auch über seine

²⁷⁷ Seel, „Über die Reichweite Ästhetischer Erfahrung - Fünf Thesen“, S. 75.

²⁷⁸ Voss, *Der Leihkörper*, S. 262.

Wirkung ausschlaggebend. Der Wissensstand, der aus meiner theoretischen Auseinandersetzung hervorgeht, dient in dem anschließenden Teil der Arbeit als Grundlage und Werkzeug für die praktische Ausarbeitung.

1.3. Zwischenstand

Die detaillierte Untersuchung der spezifischen Bestandteile, Eigenschaften und Wirkungsweisen des *Audio-Walks*, die bis hierhin erfolgte, diente zum grundlegenden Verständnis des künstlerischen Formats. An unterschiedlichen Stellen wurden Verbindungen zu wissenschaftlichen Disziplinen, bildenden und darstellenden Künsten sichtbar gemacht. Gemeinsamkeiten und Kontraste dieser unterschiedlichen Ansätze offenbaren, was den *Audio-Walk* ausmacht: Die ortsspezifische ambulante Performance zeichnet sich durch ein bewegtes Publikum aus, welches aktiv daran beteiligt ist, das künstlerische Werk hervorzubringen. Erst durch das Gehen synchronisieren sich medialer Inhalt, Körper und Ort miteinander. In der individuellen Wahrnehmung der einzelnen Teilnehmer*innen werden unterschiedliche Wirklichkeitssphären zusammengebracht, die ein Realitätsgemisch produzieren. Der *Audio-Walk* lässt dieses Realitätsgemisch auf intensive Weise erfahrbar werden.

Im nun folgenden zweiten Teil meiner Dissertation gehe ich der Frage nach, wie sich der *Audio-Walk* als künstlerische Methode einsetzen lässt, woraus folgt: Wie kann die gewonnene Erkenntnis als *Audio-Walk* ästhetisch erfahrbar gemacht werden?

Ich beginne damit, wie ich 2011 bei der Entwicklung des *Audio-Walks* „*still here, sometimes there*“ einen ersten Ansatz für mich entdeckte, das Format als Methode künstlerischer Forschung zu nutzen. Davon ausgehend komme ich auf meine eigene experimentelle Methode und wie diese verstanden und eingesetzt werden kann, um anschließend auf eine Reihe von Experimenten einzugehen, die ich im Jahr 2014 mit einer Gruppe von neun kürzlich nach Köln migrierten Frauen durchgeführt habe. Daraus soll ersichtlich werden, wie der *Audio-Walk* als Werkzeug dienen kann, um Erkenntnisse über eine spezifische Situation und Personengruppe zu generieren. Der *Audio-Walk* „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ wird als Kristallisationspunkt²⁷⁹ der Arbeit betrachtet: Darin kommen die Erfahrungen der Experimentreihe und das Wissen aus der theoretischen Beschäftigung mit dem Thema *Audio-Walk* zusammen. Einen Überblick zu diesem gesamten Prozess, zu den einzelnen Experimenten und zu den Werken liefert die abschließende Ausstellung, die im Juli 2017 in Köln durchgeführt wurde und die ich als letzten Punkt beschreiben möchte, bevor abschließend das Fazit zur gesamten Arbeit folgt.

²⁷⁹ Anke Haarmann, *Artistic Research – Künstlerische Forschung*, S. 4.

2. Der *Audio-Walk* als künstlerische Methode

2.1. Von künstlerischer Darbietungsform zu künstlerischer Methode

Im Jahr 2011 begann ich damit, den *Audio-Walk* in meiner künstlerischen Arbeit zu nutzen. Zunächst interessierte mich vor allem die Möglichkeit, eine Verbindung zu Personen herzustellen, die sich nicht in derselben Stadt wie ich aufhielten, sondern in unterschiedlichen Ländern auf der Welt. Dieser Ansatz stand im Gegensatz zu den ortsspezifischen Werken der Künstler*innen, die meine Neugierde für das Format geweckt hatten. Die Idee, aus der Entfernung heraus einen *Audio-Walk* zu konzipieren, der Teilnehmer*innen in verschiedenen Städten miteinbezog, warf viele praktische Fragen auf, die sowohl die Umsetzung als auch die Dokumentation der Aufführung betrafen. Diese grundsätzlichen Entscheidungen führten schließlich auch zu einem erweiterten Konzept des künstlerischen Formats, dem ich innerhalb dieser Arbeit nachgehe.

Erst bei der Umsetzung und nach der Ausführung meines ersten *Audio-Walks* wurden mir jedoch die Möglichkeiten klar, die das Format über den Rahmen der Aufführung hinaus zu bieten hat. „still here, sometimes there“ fand zeitgleich in 21 Städten in 13 Ländern (Belgien, Brasilien, Deutschland, Großbritannien, Frankreich, Israel, Italien, Niederlande, Portugal, Schottland, Schweden, Schweiz und den USA) statt. Am gleichen Tag nahmen insgesamt 35 Frauen an dem *Audio-Walk* teil. Die Gruppe bestand aus Freundinnen und Bekannten, die wie ich als Erwachsene alleine migriert waren. Inhaltlich ging ich darin der Frage nach, wie sich ihr Umzug in das für sie fremde Land auf die Wahrnehmung der alltäglichen Lebenswelt auswirkt. Zentrale Themen der Migrierten stellten die Veränderungen in der Alltagswelt dar sowie ein Gefühl der Isolation und die Tatsache, dass der Einschnitt im Leben der Person für andere unsichtbar blieb. Ebenso bedeutend für die Entwicklung des *Audio-Walks* waren meine eigenen Erinnerungen und Reflexionen über das Thema.

Während der Recherche in sozialen Netzwerken stellte ich fest, dass die Anzahl der Männer innerhalb meines Freundes- und Bekanntenkreises, die alleine migriert waren, im Vergleich zu den Frauen sehr gering war.²⁸⁰ Es erschien daher interessant, eine Eingrenzung vorzunehmen und nur Frauen anzuschreiben. Nachdem 35 Frauen ihr Interesse an der Teilnahme bekundet hatten, einigten wir uns auf ein gemeinsames Datum und eine Uhrzeit, an dem/der der *Audio-Walk* ausgeführt werden sollte. Die Teilnahme zu synchronisieren folgte der Idee, das Gefühl der Isolation zu überwinden: Da sie alle gleichzeitig an der Aufführung teilnahmen, sollten sie das Gefühl bekommen, dass trotz der geografischen Distanz viele der beteiligten Frauen eine ähnliche Erfahrung durchmachen und dadurch miteinander verbunden sind.

Anfangspunkt und Ziel bildete die jeweilige Wohnung der Frauen. Dazwischen bewegten sie sich durch ihre Nachbarschaft. Auf der auditiven Spur waren kurze Episoden zu hören, die Momente aus meiner Kindheit und Jugend wiedergaben. Diese dienten als Anknüpfungspunkte zu der Lebensgeschichte der Teilnehmerinnen, die ganz ähnliche Erfahrungen gemacht hatten. Entlang des Weges erhielten sie Handlungsanweisungen, wie sie gehen und welche Motive sie fotografisch dokumentieren sollten: Zuerst waren diese Motive eindeutig (Haustür, Selbstporträt, Himmel und Boden), im weiteren Verlauf des *Walks* wurden die Anweisungen für die Motive uneindeutig und

²⁸⁰ Bei meinen Recherchen kam ich damals auf ca. 50 Frauen und fünf Männer, die ebenfalls aus meinem Bekanntenkreis alleine migriert waren.

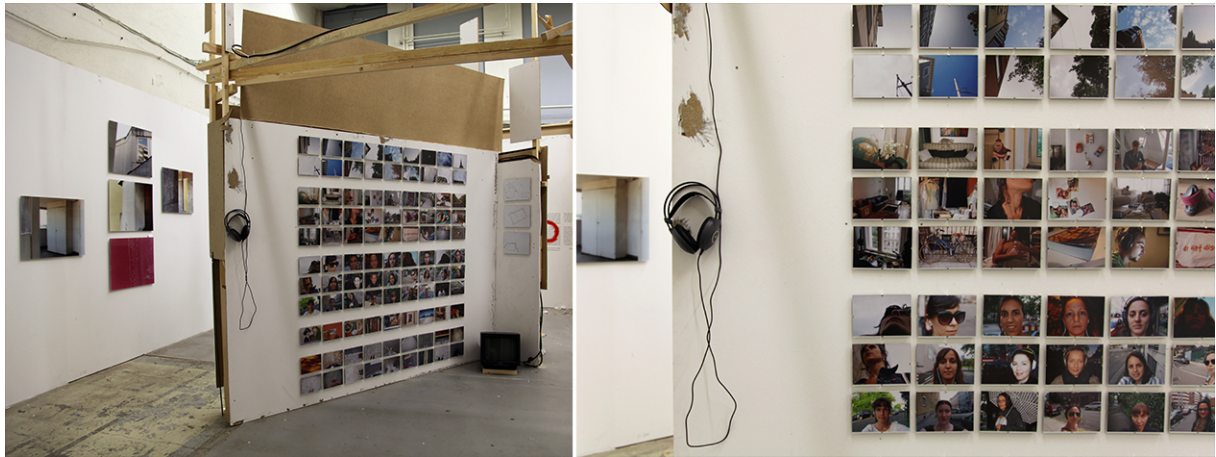


Abbildung 1: Ausstellungsansicht JungArt Berlin 2011.

subjektiver (was „zu Hause“ für sie bedeutet oder was sie am meisten vermissen). Nach Beendigung des *Walks* sollten sie außerdem eine Karte des zurückgelegten Weges zeichnen. Die Wegweisungen, denen sie folgten, entsprachen der Route, die ich in Köln zurückgelegt hatte. Da dieser Weg nur bedingt mit ihrem eigenen übereinstimmte, mussten sie an einigen Stellen improvisieren. Jede Karte bildete somit einen unterschiedlichen Parcours ab. Die Karten stellten sie mir postalisch zu und die digitalen Fotografien wurden auf einer Web-Plattform gesammelt.

Nach der gemeinsamen Ausführung des *Walks* erhielt ich viel Feedback von den Teilnehmerinnen, die sich zu der unmittelbaren Erfahrung äußerten sowie darüber hinaus zu ihrer eigenen Erfahrung der Migration und der damit verbundenen Stadtwahrnehmung. Die starke Resonanz erreichte mich unvorbereitet: Ich sammelte das Material, hatte jedoch weder ein System, wie ich dieses ordnen, noch wie ich es aufbereiten und nutzen konnte. Dies hing auch damit zusammen, dass die Antworten sehr unterschiedlich waren: Einerseits bezogen sie sich auf persönliche Erfahrungen, die sie gemacht hatten, andererseits auf die Erfahrung des *Audio-Walks* an sich.

Beim Sichten des Materials – der Bilder und Karten – ergaben sich weitere Fragen: nach der Autorschaft und danach, was denn nun tatsächlich das Werk darstellt. Diese Fragestellungen verstärkten sich auch bei der Gelegenheit, „*still here, sometimes there*“ im Rahmen einer Gruppenausstellung „Jung Art Berlin“ im November 2011 in Berlin zu präsentieren. Karten und Fotografien (alle Bilder wurden in gleicher Größe und gleichem Rahmen präsentiert) wurden als Wandinstallation angebracht, zusätzlich waren auch ein *MP3-Player* und Kopfhörer dort befestigt, sodass die Ausstellungsbesucher*innen sich das Stück anhören konnten. Eine Liste mit den Namen der Teilnehmerinnen und dem jeweiligen aktuellen Standort wurde außerdem als Kontextualisierung hinzugefügt.

Dieser Aufbau war ein erster Versuch, die Prozessualität des *Audio-Walks* nachvollziehbar werden zu lassen. Die Erfahrung des *Audio-Walks* konnte und sollte in diesem Rahmen nicht in der ursprünglichen Art und Weise reproduziert werden. Rückblickend erscheint die Installation ungenügend, um die Aktion und Erfahrung gebührend widerzuspiegeln. Die Bilder und Karten dienten als Spuren und Beweise für die Aktion.

Das Werk führte über das künstlerische Präsentationsformat hinaus: Die intensive Erfahrung bildete auch hier den stärksten Moment der Darbietung, doch es wurden zusätzlich Materialien und Erkenntnisse generiert. Einerseits gab der *Audio-Walk* Aufschluss über die Personen und ihre Erinnerungen, andererseits auch über die Art und Weise, wie der *Audio-Walk* als künstlerisches Format außerdem genutzt werden kann.

„*still here, sometimes there*“ war der erste Hinweis darauf, dass der *Audio-Walk* als künstlerisches Format und als künstlerische Methode für die Zusammenarbeit mit den Teilnehmer*innen genutzt werden kann. Der klar definierte Rahmen und die Verwendung digitaler Medien bieten die Möglichkeit, den *Audio-Walk* problemlos an einem anderen Ort, zu einem anderen Zeitpunkt oder mit einer anderen Gruppe zu reproduzieren. Wenn innerhalb eines bestimmten Kontexts spezifische Themen an eine ausgewählte Gruppe mit gleichem Hintergrund adressiert werden, erhöht sich die Aussicht, eine Resonanz und eine Korrespondenz bei den Teilnehmerinnen zu erzeugen. Die Themen berühren die Personen auf eine ganz persönliche Art und Weise, ebenso wie die Orte eine Verbindung zu ihrer eigenen Biografie eingehen. Eben dieses Potenzial experimentell zu erkunden, motivierte die Idee, weiter mit dem *Audio-Walk* als Teil einer Methode innerhalb der künstlerischen Forschung zu arbeiten.

Die Weiterführung sollte im Sinne einer künstlerisch-forschenden Herangehensweise systematischer erfolgen und eindringlicher auf einzelne Komponenten des *Audio-Walks* eingehen. Eine wichtige Rolle spielte bei dieser Überlegung auch, dass meiner Erfahrung nach ein großer Bedarf existiert, sich über die eindringliche Erfahrung und die inhaltlich behandelten Themen nach der Aufführung auszutauschen. Da der *Audio-Walk* Themen berührte, die in der spezifischen Alltagserfahrung der Teilnehmerinnen zum Tragen kommen, wurde ein großes Bedürfnis geäußert, sich mit den anderen Beteiligten auszutauschen, die ebenfalls diese Erfahrungen gemacht hatten (die des *Audio-Walks* und die der Migration). Die Überlegung dazu, wie der *Audio-Walk* eingesetzt werden kann, um Material und Erkenntnisse zu generieren, bildete die Grundlage für die hier vorliegende Auseinandersetzung.

2.2. Der Audio-Walk als experimentelle mobile Methode

Der *Audio-Walk* als künstlerisches Format bietet interessante Voraussetzungen für eine künstlerisch-experimentelle Methode: Die Aufführung kann nicht aus dem spezifischen Kontext herausgenommen werden, in dem sie stattfindet. Erst im Zusammenschluss ergeben die einzelnen Komponenten ihren Sinn. Die Eins-zu-eins-Situation, in der das Audio rezipiert wird, ist ein wichtiger Teil der Erfahrung und das Gehen verbindet die Person und das Gehörte auf eine räumliche Art und Weise mit dem Ort und Zeitpunkt, an/in dem die Darbietung stattfindet. Durch das Zusammenwirken der unterschiedlichen Elemente wird zwar die Aufführung als Gesamtsituation für eine experimentelle Methode verkompliziert, doch gerade daraus resultieren die Spannungen, die den *Audio-Walk* ausmachen. Die Situationen, die im *Audio-Walk* erzeugt werden, sind in ihrem Aufbau künstlich oder experimentell, da sie die Teilnehmer*innen in ungewohnte Gebiete navigieren und sie Aktivitäten ausführen lassen, die außerhalb der Reichweite ihrer alltäglichen Abläufe und Routinen liegen.²⁸¹

Die Verwendung des *Audio-Walks* als Teil einer experimentellen mobilen Methode hat nicht zum Ziel, Antworten auf spezifische Forschungsfragen oder quantifizierbare Daten zu produzieren. Dafür müsste unter anderem der Aufbau der Experimente auf ein kontrolliertes Umfeld mit einer übersichtlichen Anzahl von Faktoren reduziert werden, was nicht meinem Ansatz entspricht. Stattdessen folgt dieser viel eher dem Konzept der mobilen Methoden, wie es von Büscher, Coulton, Hemment und Mogensen beschrieben wird:

*„Mobile methods are intrinsically experimental. Mobility ‚broadens the mind‘, not least because it immerses people in new situations (...) and provides multiple perspectives and multi-sensory impressions. In contrast to scientific experimentation that seeks to systematically isolate causal factors and reduce complexity for analysis, experimentation in and through mobility ‚goes along with‘ complexity and emergence. It fosters open-ness to uncertainty, situatedness, feedback effects and reflexivity.“*²⁸²

Mobile Praktiken fordern gerade durch ihre Offenheit und Komplexität verschiedene Reaktionen heraus und bewirken Effekte, die im Kontrast zu eindeutigen und kontrolliert-vorhersehbaren wissenschaftlichen Experimentalanordnungen stehen: Sie fördern Momente der Unbestimmtheit, Reflexion und Rückkopplungseffekte, wie sie im obigen Zitat angeführt werden. Derlei Effekte sind in einer (natur-)wissenschaftlichen Versuchsanordnung nicht unbedingt erstrebenswert. Aber gerade die kontrastierende Haltung zeichnet auch die Experimente der Kunst aus: Diese können, so Dieter Mersch, die Praktiken des Experimentierens auf den Prüfstand stellen und Gegenentwürfe mit unvorhersehbaren Ergebnissen hervorbringen.²⁸³ Als Künstler*in bewegt man sich dadurch stets auf neuem und unsicherem Terrain, was durchaus ein produktiver Zustand sein kann.

Wendet man die Idee der mobilen Methode auf den *Audio-Walk* an, so wird die Darbietungsform um reflexive Momente ausgedehnt. Die unterschiedlichen Aspekte des *Audio-Walks*, die in diesem Forschungsprojekt bereits herausgearbeitet wurden, sollen an dieser Stelle durch die Frage nach

²⁸¹ Margarethe Kusenbach, „Street Phenomenology. The Go-Along as Ethnographic Research Tool“, in: *Ethnography* 4 (2016), S. 455–485, hier: S. 464.

²⁸² Monika Büscher u. a., *Mobile methods*, London/New York 2011, S. 120.

²⁸³ Dieter Mersch, „Was heisst, im Ästhetischen forschen? Dass die Kunst und die Künste experimentell verfahren, scheint ein Gemeinplatz“, <<http://www.dieter-mersch.de/Texte/PDF-s/>>, letzter Zugriff 28.04.2017

Erkenntnisgewinn eine Erweiterung erfahren. Dafür wird das künstlerische Format so angepasst werden, dass die Aufführung nicht mehr das alleinige und zentrale Ziel der Erfahrung ist. Vielmehr steht eine Fragestellung im Zentrum der Aufführung, die an die teilnehmende Person gerichtet ist. Das Kunstwerk wird zu einer experimentellen Methode und die Aufführung dadurch zu einem Experiment.

Wie Julian Klein betont, liegt der Unterschied der künstlerischen Erfahrung zu anderen Formen des Erkenntnisgewinns darin, dass sie nicht von den zugrunde liegenden Erlebnissen zu trennen sei.²⁸⁴ Sie kann zwar reflektiert und beschrieben werden – wie ich es innerhalb dieser Arbeit tue –, doch das kann nur einen Teil der Erfahrung wiedergeben. Bei ortsspezifischen künstlerischen Werken ist dieser Gedankengang leicht nachzuvollziehen: Während man am helllichten Tag am Schreibtisch in einem Büro sitzt, kann man sich beispielsweise beim Lesen der Beschreibung eines *Audio-Walks* im Geist in einen dunklen Park denken. Es ist möglich, sich die Situation sehr lebendig vorzustellen: wie die Füße auf dem unebenen Boden voranschreiten, die kühle Luft das Gesicht streift und sich allmählich das unheimliche Gefühl einstellt, im Park bei Dunkelheit umherzugehen. Diese Übertragungsleistung wird allerdings der Erfahrung an sich nicht gerecht: Die Person befindet sich weiterhin in einem geschützten Umfeld, während sie sich die Situation des *Audio-Walks* vorstellt. Sie trifft auf keine Hindernisse und erfährt keine Zufälle, die an der individuellen Erfahrung maßgeblich beteiligt sind. Ohne das Erlebnis vor Ort bleibt die künstlerische Erfahrung aus, die zu den Erkenntnissen führt. Wissen und Erlebnis sind somit auch beim *Audio-Walk* untrennbar miteinander verbunden.

Klein plädiert dafür, dass sowohl Wissen als auch Erfahrung als gleichwertige Formen der Erkenntnis gedacht werden sollen.²⁸⁵ Den Gedanken möchte ich auch auf diese Arbeit übertragen. Künstlerische oder experimentelle Methoden wie der *Audio-Walk* können durch die künstlerische Erfahrung auch Wissen über eine Person und/oder Situation liefern. Durch den Kontrast zwischen dem künstlichen (und künstlerischen) Rahmen und den Alltagssituationen wird die Beschaffenheit letzterer deutlich. Wird die aktuelle *Soundscape* durch den Inhalt der Kopfhörer erweitert und transformiert, erscheinen unmögliche Situationen plötzlich nicht mehr so abwegig. Zudem können ganz unterschiedliche Bilder und Erinnerungen in der Fantasie jeder einzelnen Person evoziert werden, die sie unerwartet mit dem umliegenden Raum in Verbindung bringt. In dem künstlichen Stimmungsraum, der beim *Audio-Walk* geschaffen wird, erzeugt die Wechselwirkung der unterschiedlichen Wirklichkeitssphären (das Reale, das Mediale, das Fiktive, das Imaginäre und das Affektive) eine Transformation in der Wahrnehmung der alltäglichen Lebenswelt und führt dabei zu unvorhergesehenen Reaktionen, die es innerhalb der Methode festzuhalten gilt.

Im Folgenden bezeichne ich diese erweiterte Form des *Audio-Walks* als *Audio-Walk-Experiment*, das sich stets aus einer künstlerischen Erfahrung und einer anschließenden Reflexion zusammensetzt. In Form eines *Audio-Walk-Experiments* können beispielsweise Themen behandelt werden, die sich in erster Linie auf die Erfahrung selbst beziehen: Durch eine spezifische Anordnung, welche die Person, die Präfigurationsebenen des Ortes und die mediale Ebene berücksichtigt, werden artifizielle, künstlerische Situationen geschaffen. Durchlaufen die Teilnehmer*innen das Experiment, so erleben

²⁸⁴ Julian Klein, „Was ist künstlerische Forschung?“, <<http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-2/klein-julian-1/PDF/klein.pdf>>, letzter Zugriff 03.03.2017, S.3.

²⁸⁵ Klein, „Was ist künstlerische Forschung?“, S. 3

sie eine Aufführung, die eine intensive Erfahrung hervorbringen kann. Darüber hinaus werden sie aktiv dazu aufgefordert, über bestimmte Themen und Aspekte sowohl der biografischen als auch der künstlerischen Erfahrung zu reflektieren. Erst im Anschluss wird das während des *Audio-Walks* hervorgebrachte Wissen verbalisiert. Deshalb ist es entscheidend, über die Aufführung hinaus einen Rahmen zu schaffen, in dem eine Vor- und Nachbesprechung des *Audio-Walk*-Experiments möglich ist.

Mithilfe der folgenden Tabelle soll der Unterschied zwischen dem *Audio-Walk* als Präsentationsformat und dem *Audio-Walk*-Experiment deutlich werden:

	Audio-Walk	Audio-Walk-Experiment
Produktion (technisch/zeitlich)	komplex und langsam	einfach und schnell
Rahmung (Ort/Uhrzeit/Route/Dauer)	vordefiniert	vordefiniert
Zugang	uneingeschränkt (an Institution angebunden)	eingeschränkt (an vordefinierte Gruppe gerichtet)
Ort	themengebundene Ortspezifität	personengebundene Ortspezifität
Inhalt	themengebundene Ortspezifität	personengebundene Ortspezifität
Ziel	Rezeption	Rezeption und Produktion

Aus der Gegenüberstellung in der Tabelle wird ersichtlich, dass der größte Unterschied in den Zielen liegt: Während die künstlerische Erfahrung das Ziel des *Audio-Walks* ist, gehen die Ziele beim *Audio-Walk*-Experiment darüber hinaus, indem sie die individuelle Erfahrung als Reflexionsmoment berücksichtigen und somit als Moment der Produktion von Inhalten und Materialien.

Aus diesem Grund besteht die hier vorgestellte künstlerische Methode aus drei Teilen: erstens aus einem persönlichen Interview, zweitens dem *Audio-Walk*-Experiment und drittens einer Nachbesprechung oder Gruppendiskussion. Durch den ersten Teil lassen sich spezifische biografische Aspekte lokalisieren, um so den Inhalt darauf anzupassen. Im zweiten Teil erfolgt die künstlerische, biografisch verortete Mischerfahrung und im dritten Teil wird diese schließlich diskutiert und dokumentiert. Der Aufbau lässt sich vielfältig variieren, wobei im Zentrum stets die erweiterte Form des *Audio-Walks* steht.

Als experimentelle Methode lässt sich der *Audio-Walk* mit der empirischen Methode des „*Walk-Alongs*“ vergleichen, die von Margarete Kusenbach vorgestellt wird: Dabei begleitet die Soziologin die Proband*innen ihrer Studie auf Strecken, die sie in ihrem Alltag häufig zurücklegen. Während sie gemeinsam den Weg abschreiten, entwickelt sich der Dialog, bei dem die Interviewerin spontan auf

Aspekte innerhalb der Nachbarschaft und auf die Umgebung allgemein eingehen kann oder im Gegenzug das Subjekt auf einzelne Details verweist, die ihr/ihm spontan ein- oder auffallen und die in einem „Sit-down-Interview“ nicht relevant erscheinen würden. Ziel eines „Walk-Alongs“ sei es, so Kusenbach, das Verständnis für die authentischen Praktiken und Interpretationen der Subjekte durch die direkte Anwesenheit während der Begehung der alltäglichen Lebenswelt der Person zu erhöhen.²⁸⁶

Kusenbach erkennt, dass ihre eigene Präsenz innerhalb der Methode ein Hindernis darstellen kann: „The presence and curiosity of someone else undoubtedly intrudes upon and alters this delicate, private dimension of lived experience.“²⁸⁷ Der *Audio-Walk* bietet dagegen den Vorteil, dass die Teilnehmerin sich alleine auf den Weg macht. Die Stimme ist stellvertretend da, doch sie verlangt keine Einsicht in die Gedanken und Bilder, die in der Situation evoziert werden. Stattdessen findet die Reflexion individuell und – bis auf die Kommentare und Anweisungen auf der Audio-Spur – ungestört statt. Die Aufmerksamkeit der Teilnehmerin wird ebenso wie die Bewegung geleitet. Trotzdem lässt die Methode einen Freiraum zu, in dem sich die eigenen Gedanken entfalten können. Durch die künstlerische Erfahrung wird eine andere Art der Vertiefung möglich. Im *Audio-Walk* beziehungsweise den hier skizzierten *Audio-Walk*-Experimenten kann wie im „Walk-Along“ potenziell jedes Detail, auf das man trifft, Assoziationen und Erinnerungen hervorrufen. Diese würden in einer Interviewsituation, die sich in einem geschlossenen, neutralen Raum abspielt, nicht hervortreten.

In den „Walk-Alongs“ wird die oder der Forschende in das mobile Habitat der Informant*innen platziert, was den Zugang zu den alltäglichen Praxen und Erfahrungen zulässt, während sich diese in Raum und Zeit entfalten. Die *Audio-Walk*-Experimente ermöglichen ebenfalls den Zugang zu alltäglichen, mobilen Praxen der Teilnehmer*innen, die jedoch in einen künstlerischen und experimentellen Rahmen eingebettet sind. Dabei werden die Bedingungen und die Präfigurationen von der Künstlerin ausgewählt und inszeniert.

Sowohl bei Kusenbach als auch in meinem Ansatz verknüpft die Methode die Beobachtungen mit einem Ort und wirkt gleichzeitig der einschränkenden narrativen und interaktiven Dynamik von fixierten Interviewsituationen entgegen.²⁸⁸ Die Wahrnehmung der Teilnehmer*innen zu beobachten und zu erkennen, wie diese in der Praxis geformt und gefiltert wird, kann außerdem den subjektiven Ideen und Vorstellungen der forschenden Person entgegenwirken. Sie kann durch diese Vorgehensweise unvoreingenommener an das untersuchte Thema herangehen.²⁸⁹

Durch den externen Eingriff – die Präsenz der Wissenschaftlerin im „Walk-Along“, die klangliche Ebene im *Audio-Walk* – werden Erkenntnisse über diese alltäglichen Praxen und darüber hinaus generiert. Die Stimme dient daher im *Audio-Walk* als wichtiges Instrument innerhalb der Experimente, da sie als Wahrnehmungstrichter eingesetzt wird, stellvertretend für eine Person (Surrogate Persona) anwesend ist und dafür sorgt, dass Vertrauen aufgebaut wird. Die Simulation der Alltagssituation und der Anwesenheit einer zweiten Person führt zu einer affektiven Reaktion, die

²⁸⁶ Kusenbach, „Street Phenomenology“, S. 464.

²⁸⁷ Kusenbach, „Street Phenomenology“, S. 464.

²⁸⁸ Kusenbach, „Street Phenomenology“, S. 478.

²⁸⁹ Kusenbach, „Street Phenomenology“, S. 469.

gerade in diesem widersprüchlichen Zustand zwischen alltäglicher Lebenswelt und künstlerischer Erfahrung entsteht.

Dieter Mersch zufolge umfasst die künstlerische Erfahrung die Besonderheit, dass man im Laufe des Experiments nach und nach in sie hineinverwickelt wird, sodass das Experiment nicht auf eine Tatsache außerhalb von uns abzielt, sondern auf uns selbst zurückweist.²⁹⁰ Dies wird im *Audio-Walk*-Experiment dadurch unterstützt, dass stets Fragen an die Person gestellt und zugleich die Erinnerung und die Imagination aktiviert werden. Indem die Person direkt auditiv angesprochen wird, weist die künstlerische Methode buchstäblich auf den/die Teilnehmer*in selbst zurück. Hinzu kommt, dass der *Audio-Walk* in einem konkreten zeitlichen und räumlichen Rahmen stattfindet. Bei der Erinnerung an die während des Experiments gemachte Erfahrung können deshalb auch Hinweise auf die jeweiligen Lebensumstände oder spezifischen Lebensphasen ins Gedächtnis treten, die damit verbunden sind.

Als experimentelle mobile Methode ermöglicht der *Audio-Walk* eine künstlerische Erfahrung, die aus der Schnittmenge zwischen Kunst und Leben hervorgeht sowie aus dem Aufeinandertreffen von Person und Ort. Er ist insofern als Methode zu verstehen, als diese Anordnung beliebig mit unterschiedlichen Parametern wiederholt werden kann. Das Thema, die Experimente und die Individuen oder Gruppen können variieren und ausgetauscht, in andere Kontexte, an andere Orte und Situationen transferiert werden. Der medial vermittelte Inhalt kann übertragen und übersetzt werden, sodass die Erfahrung woanders und für jemand anderes zugänglich wird. Beispielsweise kann das *Audio-Walk*-Experiment „*Disappearing Act*“, das am Flughafen Köln-Bonn ausgeführt wurde und worauf ich später detaillierter eingehen werde, an verschiedenen Flughäfen der Welt stattfinden. Die baulich gestaltete Struktur dieser Orte ähnelt sich so weit, dass sie austauschbar werden. Gleichzeitig sind die Teilnehmer*innen von „*Disappearing Act*“ am Flughafen, um das *Audio-Walk*-Experiment auszuführen und nicht um zu verreisen.

In dem Zusammenhang kann man, im Sinne von Sabine Schouten, von einer Simulation sprechen:

„Simulationen definieren sich als Experimente an einem Modell, um hierdurch stärkeren Aufschluss über das abgebildete reale oder potenzielle System zu erlangen oder auch Vorhersagen über zukünftige Entwicklungen zu treffen. Dabei sind die im künstlichen Modell zu untersuchenden Objekte oft real, beispielsweise in Crash-Tests, die mit Fahrzeugen durchgeführt werden. Pädagogische oder ökonomische Simulationsspiele etwa ermöglichen analog die Erzeugung affektiver Reaktionen, die sonst nur kognitiv erschlossen werden können.“²⁹¹

Durch den Wirklichkeitsbezug, der die Simulation im Gegensatz zur Illusion ausmacht, wird die teilnehmende Person körperlich und mental in das Ereignis involviert.²⁹² Ihre Handlungen und Reaktionen sind ebenso wie der Ort äußerst real.

Das künstliche Modell, von dem Schouten spricht, ist im Aufbau der *Audio-Walk*-Experimente zu finden, die auf unterschiedliche Art und Weise einzelne Situationen aus dem Alltag reproduzieren

²⁹⁰ Mersch, „Was heisst, im Ästhetischen forschen?“, S. 7.

²⁹¹ Schouten, „Was die Tasse zum Fliegen brachte“, S. 55.

²⁹² Schouten, „Was die Tasse zum Fliegen brachte“, S. 56.

und durch den medialen Eingriff intensiver erfahren lassen: Die künstlich erzeugten Situationen im *Audio-Walk* führen die Teilnehmer*innen an alltägliche Orte und auch die ausgeführte Handlung – das Umherschweifen mit Kopfhörern und Herumlaufen mit Abspielgeräten – mutet alltäglich an. In diesem Punkt reproduzieren die Aktionen den Alltag.

In den *Audio-Walk*-Experimenten, die innerhalb dieser Arbeit entwickelt wurden, übersteigt die Situation die Alltagserfahrung und verwandelt diese in experimentelle und inszenierte Situationen: sowohl weil die Experimente innerhalb eines Rahmens stattfinden, der sich von der persönlichen Routine abhebt, als auch dadurch, dass die Teilnehmer*innen Anweisungen folgend agieren und Klangstücke rezipieren, die speziell für sie und für diese spezifische Situation produziert wurden. Ziel der Simulation im *Audio-Walk* ist es daher auch, affektive Reaktionen zu produzieren, die gerade dadurch möglich werden, dass die Erfahrung in einem Raum zwischen Alltag und Kunst einzuordnen ist. Die Situation wird durch den Klang transformiert, Neugierde und/oder Irritation führen zu einem anderen Bewusstsein für den Ort und die Art und Weise, wie man darin eingepasst ist.

Die affektive Reaktion betrifft das, was Elizabeth Grosz als eine „*zone of sensitivity*“²⁹³ und Sara Ahmed als „*second skin*“²⁹⁴ bezeichnen: ein mit Affekt aufgeladener Raum, der sich zwischen dem Körper der Person und ihrer Umgebung einstellt. Die Haut wird in diesem Zusammenhang als eine Begrenzungslinie („*boundary line*“²⁹⁵) verstanden, die, ähnlich einer dünnen transparenten Membran, den Körper der Person umgibt. Dieser Raum wird „von innen heraus“ geschaffen, bildet somit die Begrenzung des Körpers und die Grenze zum Umraum.²⁹⁶

Ahmed betont, dass der Ort, den man bewohnt, nicht nur als festgelegter Raum existiert, den man jederzeit verlassen kann, ohne sich bei dem Vorgang zu verändern. Vielmehr dringe der Ort durch die Sinne in den Körper ein: Der Ort bestimmt, was und wie wir riechen, hören, anfassen, fühlen und erinnern. Sich zu Hause zu fühlen, bedeute zugleich, von einem Raum umhüllt zu werden, der nicht nur außerhalb von uns selbst liegt:

*„Being-at-home suggests that the subject and space leak into each other, inhabit each other. We can think of the lived experience of being-at-home in terms of inhabiting a second skin, a skin which does not simply contain the homely subject, but which allows the subject to be touched and touch the world that is neither simply in the home or away from the home.“*²⁹⁷

Das Konzept einer zweiten Haut suggeriert, so Ahmed, dass die Grenzen zwischen einem selbst und dem Zu-Hause-Sein durchlässig sind, ebenso wie die Grenzen zwischen „*home*“ und „*away*“ ebenfalls durchlässig sind. Daher wird die Bewegung immer auch durch eine affektive Reaktion begleitet. Dies trifft sowohl auf die rein körperliche Bewegung durch den Raum zu als auch auf das Wegziehen an einen anderen Ort.²⁹⁸

²⁹³ Aceti u. a., L.A. *Re.Play: Mobile Network Culture in Placemaking*, S. 20.

²⁹⁴ Sara Ahmed, *Strange encounters. Embodied others in post-coloniality*, London/New York 2000, S. 42.

²⁹⁵ Ahmed, *Strange encounters*, S. 42.

²⁹⁶ Die Haut soll in diesem Zusammenhang rein als Hülle verstanden werden. Diese Definition geht nicht auf die Frage der Hautfarbe ein.

²⁹⁷ Ahmed, *Strange encounters*, S. 89.

²⁹⁸ Ahmed, *Strange encounters*, S. 89.

Die permeable, affektive Umgebung, die sich in Ahmeds Beschreibung zwischen dem Körper und der vertrauten Umgebung auftut, erinnert an das, was ich zuvor über die „*auditory bubble*“ geschrieben habe, ebenso wie an die experimentellen Architekturexperimente der 60er- und 70er-Jahre, die lediglich eine dünne, transparente Membran zur Erzeugung eines Innenraumes nutzten. Im Gegenteil zu der auditiven Blase oder den experimentellen Architekturmodellen, die unabhängig davon, wohin sie gebracht werden, identische materielle oder hybride Räume entstehen lassen, verändert sich der affektive Raum dadurch, wie sich die Person an einem bestimmten Ort fühlt. So beschreibt Ahmed die Ankunft an einem Ort anhand der Reaktionen auf der Haut: Diese werde ausgedehnt oder ziehe sich durch den Einfluss der äußeren Bedingungen zusammen.²⁹⁹

Meine Idee war es, anhand der Experimente zu untersuchen, wie sich diese temporäre Veränderung der zweiten Haut äußert, und dabei den Moment kurz nach der Ankunft in einem neuen Land zu nutzen, um zu beobachten, wie sich der Körper langsam an dem neuen Ort einlebt und wie sich zugleich der Ort an dem Körper einlebt.³⁰⁰ Ich mache mir dabei die Fragestellung Ahmeds zu eigen und nähere mich durch die hier formulierte Methode mit mobilen Medien auf experimentellem Weg an das Thema an.

Die „*auditory bubble*“ wird im *Audio-Walk* durch den Ortsbezug gesprengt und die Aufmerksamkeit auf die Umgebung gelenkt. Als Werkzeug innerhalb der Methode künstlerischer Forschung erhält die klangliche Ebene des *Audio-Walks* eine vermittelnde Funktion, die immer wieder nach dem Verhältnis zwischen der Person und der Umgebung fragt. Dies trifft sowohl auf die Experimente zu, in denen eine Stimme als Wahrnehmungstrichter eingesetzt wird, als auch auf solche, in denen *Field Recordings* und andere Materialien eine *Soundscape* bilden.

Die Umgebung wird im Kontext der weiblichen Migration betrachtet; die abwesenden Akteure, von denen Barbara Gronau spricht, werden durch abwesende Gebiete ergänzt. Die Erfahrung mindestens zweier unterschiedlicher Kulturen, Settings oder „Zu-Hause“, erlaubt es den Frauen, einen anderen Blick auf die Umwelt zu werfen. Dies erzeugt das Bewusstsein für „simultan stattfindende Dimensionen“, die miteinander kontrastieren.³⁰¹ Edward Said beschreibt dieses Bewusstsein als eine angenehme Eigenschaft der Migration. Es erlaube dadurch eine originelle Sichtweise auf die Welt, weil ein anwesender und ein abwesender Ort in der Wahrnehmung des Individuums gleichermaßen lebendig seien:

„For an exile, habits of life, expression, or activity in the new environment inevitably occur against the memory of these things in another environment. Thus, both the new and the old environments are vivid, actual, occurring together contrapuntally. There is a unique pleasure in this sort of apprehension, especially if the exile is conscious of other contrapuntal juxtapositions that diminish orthodox judgment and elevate appreciative sympathy.“³⁰²

²⁹⁹ Ahmed, *Strange encounters*, S. 90.

³⁰⁰ Ahmed, *Strange encounters*, S. 90.

³⁰¹ Edward W. Said, *Reflections on exile and other essays*, Cambridge, Mass. ³2002, S. 186.

³⁰² Said, *Reflections on exile and other essays*, S. 186.

Said erkennt in der vergleichenden Betrachtung ein spielerisches Moment, das sich aus der Überlagerung von zwei unvereinbaren Orten ergibt. Daraus folgt ein, wie er es bezeichnet, einzigartiges Vergnügen, das dadurch verstärkt wird, dass die Person auch die Widerstände, Kontraste und Überlagerungen in der aktuellen Umgebung erkennt.³⁰³

Die Überlagerung von zwei Orten, die nur anhand der eigenen, individuellen Erinnerung und Vorstellungskraft entstehen kann, versuche ich in den Experimenten durch die auditive Ebene zu verstärken: Der Klang erweitert die Wahrnehmung der Umgebung durch die einzelnen, künstlich platzierten Elemente, die ansonsten unsichtbar bleiben. Sie erzeugen eine imaginative Verbindung zu anderen simultan stattfindenden Dimensionen, wenn die Klänge bestimmte Assoziationen und Erinnerungen aufrufen, die mit anderen Orten verknüpft sind. Der Klang dient in dem Sinn als Brücke oder Katalysator zwischen unterschiedlichen Sphären der Wahrnehmung, die dennoch erst im Moment der Erfahrung an sich produziert werden. Die Gewissheit, dass es andere Orte und Kulturen gibt, die sich – in unterschiedlichem Maß – von dem aktuellen Ort und der lokalen Kultur unterscheiden, schafft eine distanzierte Betrachtungsweise. Wenn die vergleichende Perspektive keine wertende ist, so wird es möglich, die Pluralität und Vielfalt der jeweiligen Situation in den Vordergrund zu stellen.

Dieter Mersch spricht im Zusammenhang der künstlerischen Forschung über eine „Arbeit im Ästhetischen“, wobei er die Aisthesis als Wahrnehmung adressiert, da alles, womit die Kunst arbeitet, sich im Wahrnehmbaren manifestieren oder zeigen müsse.³⁰⁴ Die Wahrnehmung ist das, was mich im Kontext meines Forschungsprojekts interessiert: genauer gesagt, wie die Wahrnehmung durch spezifische, individuelle Erfahrungen geprägt wird. So handelt es sich bei diesem experimentellen Ansatz um ein doppeltes Interesse an der Wahrnehmung: einerseits aus der Sicht der künstlerischen Erfahrung und andererseits aus der Sicht der spezifischen Individuen, die in diesem Fall die kürzlich erfolgte Migration als biografische Gemeinsamkeit haben. Beide Aspekte sind jedoch nicht voneinander abzugrenzen, die zugrunde liegenden Erlebnisse und die künstlerische Erfahrung werden in „Modus und Substanz untrennbar miteinander verschmolzen“.³⁰⁵

Es war mir ein besonderes Anliegen zu beobachten, wie die Erfahrung der einzelnen Individuen ist, die daran teilgenommen haben, und wie sich die unterschiedlichen Erfahrungen ähneln oder auseinandergehen – ohne eindeutige Schlüsse zu ziehen. Zwar nahmen an den Experimenten ausschließlich Frauen teil, doch mein Bestreben war es nicht, etwas Konkretes über die weibliche Migration als Phänomen insgesamt zu sagen. Mich interessierte, mehr über ihre individuelle Erfahrung in Köln zu erfahren, die durch den jeweiligen Grund für ihre Migration, durch ihren Herkunftsort, ihre Persönlichkeit und ihre Zugehörigkeit zu einem Geschlecht beeinflusst wird.

Die Experimente gehen auf die Fragen ein: Wie wirkt sich die Dislokation auf die alltägliche Wahrnehmung der neuen Stadt aus? (Wie) Lassen sich durch ein künstliches Set-up Assoziationen und Erinnerungen hervorrufen, die mit einem anderen geografischen Ort und/oder einer vergangenen Zeit in Zusammenhang stehen? Dabei suche ich nicht einen rein kognitiven Zugang zu

³⁰³ Said, *Reflections on exile and other essays*, S. 186.

³⁰⁴ Mersch, „Was heißt, im Ästhetischen forschen?“, S. 2.

³⁰⁵ Klein, „Was ist künstlerische Forschung?“, S. 2.

den Informationen, wie es vielleicht in einem Interview oder einer Gruppendiskussion der Fall wäre, sondern vielmehr eine direkte, affektive Reaktion, die durch die körperliche und imaginative Beteiligung an dem Ereignis hervorgerufen wird.

Im Gegensatz zu einer Situation, in der die Erkenntnisse einer Methode schriftlich festgehalten und von Lesenden kognitiv rezipiert werden, dient das *Audio-Walk-Experiment* als Möglichkeit, die Erkenntnisse in einer künstlerischen Erfahrung zu versammeln und somit zu rezipieren. Künstlerisches Wissen kann daher auch als ein *gefühltes* Wissen bezeichnet werden.³⁰⁶ Der Körper der teilnehmenden Person ist hier das Medium, in dem die Erfahrung vervollständigt³⁰⁷ wird, und zusätzlich der Ort, an dem das Wissen hervorgebracht wird.

Der Ansatz ist demnach durchaus psychogeographischer³⁰⁸ Natur, da hier ebenfalls mit der herkömmlichen Art der Orientierung in der Stadt experimentiert und danach gefragt wird, wie Orte in der Stadt sich jeweils auf eine Person auswirken.³⁰⁹ Die Psychogeographie kann als mobile und qualitative Methode betrachtet werden, die nicht in einem kontrollierbaren und überschaubaren Rahmen stattfindet: „Die Psychogeographie operiert nicht in einem homogenen Raum, der als ein geordnetes Ganzes überblickt und erfasst werden kann (...), sondern in einem heterogenen und multizentrischen Affekt-Raum, der von Atmosphären, Emotionen und Erinnerungen überlagert ist.“³¹⁰

Im Gegensatz zur Psychogeographie wird hier nicht nur danach gefragt, wie ein spezifischer Ort auf eine Person wirkt. In den Experimenten bewege ich mich von der Idee weg, es gäbe eine neutrale oder objektive Perspektive auf den Ort. Es wird gefragt, wie ein spezifischer Ort auf eine individuelle Person wirkt, die spezifische Eigenschaften in sich versammelt: zum Beispiel eine 25-jährige Australierin, die nach Köln migriert ist, um sich beruflich neu zu orientieren. Nicht nur die unmittelbare körperliche Erfahrung ist dabei zentral, sondern auch vergangene Erfahrungen, die mit anderen Orten verknüpft sind.

Das Bewusstsein für zwei simultan stattfindende Dimensionen ist durchaus produktiv für das Konzept der Psychogeographie, wie es in meinen *Audio-Walk-Experimenten* vorkommt: Die Teilnehmer*innen nehmen nicht nur die direkte Umgebung wahr und achten auf die Atmosphäre darin. Vielmehr verbinden sie damit eine suchende Bewegung, bei der die aktuelle Situation ständig mit einem anderen, nun abwesenden Ort verglichen wird. Daraus resultiert eine imaginative Überlagerung, bei der die beiden Räume ausschließlich in der eigenen Imagination zusammengebracht werden.

³⁰⁶ Klein, „Was ist künstlerische Forschung?“, S. 3.

³⁰⁷ Eirini Nedelkopoulou, „Walking Out on Our Bodies. Participation as ecstasis in Janet Cardiff's Walks“, in: *Performance Research* 16 (2011), S. 117–123, hier: S. 122.

³⁰⁸ Der Begriff leitet sich von den Wörtern Psychologie und Geografie ab und fragt nach der gegenseitigen Beeinflussung von Ort und Subjekt. Vgl. hierzu: Merlin Coverley, *Psychogeography*, Harpenden 2010.

³⁰⁹ Popplow/Scherffig, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, S. 235.

³¹⁰ Fischer, *Walking artists*, S. 107.

2.3. Die Experimentreihe

2.3.1. Die Teilnehmerinnen

Wie bei „*still here, sometimes there*“ wollte ich innerhalb des Dissertationsprojekts mit Frauen kooperieren, die allein und freiwillig migriert sind. Dieses Mal sollten sie alle in Köln leben, um über einen längeren Zeitraum regelmäßige Treffen zu ermöglichen. Als weitere Bedingung für die Teilnahme definierte ich, dass der Zeitpunkt ihrer Ankunft in Deutschland nicht länger als sechs Monate zurückliegen sollte. Außerdem sollten sie die englische Sprache beherrschen, um die Kommunikation innerhalb der Gruppe zu vereinfachen.

Diese Bedingung zum Zeitpunkt ihrer Ankunft definierte ich aus meiner eigenen Erfahrung heraus: In den ersten sechs Monaten in Deutschland hatte ich selbst viel Zeit damit verbracht, mich einzuleben. Dabei erkannte ich, dass die neue Umgebung die eigene Wahrnehmung sehr prägt, auf die man mit Neugierde, Offenheit und manchmal auch Angst und Skepsis reagiert. Dies bestätigte sich ständig in Gesprächen mit anderen Personen, die ebenfalls migriert waren: Zwar hält die Dauer der Entwicklung, sich irgendwo zu Hause zu fühlen, noch viel länger an – was ebenfalls sehr individuell und subjektiv ist –, doch in den ersten Monaten erscheint die Umgebung noch neu und ungewohnt. Die Stadt zu erkunden, erfolgreich darin zu navigieren und sich im Alltag zurechtzufinden, erfordert in dem Zeitraum noch ein höheres Maß an Engagement und Energie. Es handelt sich dabei um einen Moment, der nur schwer künstlich reproduziert werden kann. Hat man sich orientiert und etwas eingelebt, so ist eine Basis für den Alltag gesetzt und es etablieren sich alltägliche Routinen. Andere Aspekte treten in den Vordergrund, die Topografie der Stadt wird zweitrangig.

Über verschiedene Internetforen für Neuankömmlinge und Expatriates³¹¹, über Sprachschulen und unterschiedliche Anlaufstellen der Kölner Hochschulen und Universitäten verbreitete ich einen offenen Aufruf zur Teilnahme an dem Projekt. Neben einer kurzen Erklärung des Projekts bat ich die Frauen, sich bei Interesse – telefonisch oder per E-Mail – direkt bei mir zu melden. Schon in der Anzeige war der ungefähre Zeitaufwand vermerkt, ebenso wie die Gelegenheit, mit anderen Frauen in Kontakt zu treten, die ebenfalls gerade erst nach Deutschland gezogen waren.

Der *Open Call* wurde im Oktober 2013 ausgesandt. Es meldeten sich innerhalb von zwei Wochen neun Frauen, die Lust und Zeit hatten, an den künstlerischen Experimenten teilzunehmen. Interessanterweise kamen die meisten Rückmeldungen über die Universität zu Köln. Zwei der Teilnehmerinnen kamen aus China (Xinyun aus Chang Chun, Liwen aus Hangzhou), jeweils eine aus Australien (Adrienne aus Melbourne), Italien (Sara P. aus Verona), Georgien (Nino aus Tiflis), Mexiko (Ariadna aus Mexiko-Stadt) und drei Teilnehmerinnen aus verschiedenen Städten in Spanien (Elena aus Madrid, Isabel aus Barcelona und Sara C. aus Valladolid). Die Beweggründe für den Umzug unterschieden sich innerhalb der Gruppe: Während Xinyun, Liwen, Sara P. und Nino für ihr Studium oder die Promotion freiwillig nach Köln gezogen waren, suchte Ariadna, die jahrelang in Barcelona

³¹¹ Ein Expatriate (Plural -es; von englisch *expatriate*; Plural -s; von lateinisch *ex* „aus“, „heraus“ und *patria* „Vaterland“), kurz *Expat*, wird in der Wirtschaft eine Fachkraft genannt, die von dem international tätigen Unternehmen, bei dem sie beschäftigt ist, vorübergehend – meist für ein bis drei Jahre – an eine ausländische Zweigstelle entsandt wird. Vgl. Wikipedia, „Expatriate“, <https://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=166624826>, letzter Zugriff 17.08.2017.

gelebt hatte, nach der Trennung von ihrem Ehepartner einen Neuanfang in der Stadt. Adrienne entschloss sich nach einem Urlaubsaufenthalt spontan in der Stadt zu bleiben, ihr Studium abzubrechen und einen anderen Berufsweg einzuschlagen. Demgegenüber kamen die drei Frauen aus Spanien – Elena, Isabel und Sara C. – aus einer ökonomischen Not heraus nach Köln. Sie hatten trotz hoher Qualifizierung und abgeschlossenem Studium länger keine Anstellung in ihrer Heimatstadt gefunden und bewarben sich aus dem Grund an der Kölner Universität, wo sie einen Arbeitsplatz erhielten. Obwohl sie keine eindeutig positive Einstellung der Tatsache gegenüber hatten, nun in Deutschland zu leben, zeigten sie doch – wie alle anderen – eine Offenheit und Neugierde der neuen Stadt und Kultur gegenüber und wollten auch aus diesem Grund an dem künstlerischen Projekt teilnehmen.

So bildete sich eine recht homogene Gruppe von Frauen, die zu dem Zeitpunkt zwischen Anfang zwanzig und Anfang dreißig Jahre alt waren. Außerdem hatten die meisten, mit Ausnahme von zwei Frauen, auch eine direkte Verbindung zur Universität: Sie studierten, promovierten oder hatten dort eine Stelle. Ausnahmslos handelte es sich bei den Teilnehmerinnen um Frauen, die einen universitären Abschluss besaßen oder zu dem Zeitpunkt anstrebten. Sie kamen ohne Familie und Freunde nach Deutschland. Zudem hatten alle ein Interesse an Kunst und Musik, was sowohl in der Berufswahl von einigen (Ariadna ist Schauspielerin, Liwen ist Kunststudentin und Xinyun Musikwissenschaftlerin) als auch in der Ausgestaltung der Freizeit erkennbar war.

Die Dauer ihres Aufenthalts in Köln und in Deutschland ist unklar, ebenso wie der weitere Verlauf ihres Lebens: Sowohl die Studienzeit als auch die Laufzeit der Stellen ist befristet, sodass sich bald wieder ein Moment der Unsicherheit einstellen kann, was die Zukunft anbelangt. Wie lange werden sie in Deutschland bleiben? Kehren sie danach zurück oder suchen sie sich einen anderen Ort als Lebensmittelpunkt? Welche Alternativen hält die Berufswahl und der Lebensentwurf für sie bereit? Und wie fühlen sie sich bei der Aussicht auf die Zukunft und zum jetzigen Moment in Köln? All diese Fragen erschienen mir als ein sehr produktiver Ausgangspunkt für die Experimente.

Die Unsicherheit, was die Rückkehr in das Herkunftsland anbelangt, lässt das Bewusstsein für Edward Saids simultan stattfindende Dimensionen weiterexistieren. Keine von beiden Kulturen verblasst vollständig oder tritt in den Hintergrund der eigenen Erfahrung, weil keine eindeutige und endgültige Entscheidung getroffen werden muss. Diese ist bis auf Weiteres suspendiert und kann womöglich recht lang hinausgezögert werden, was gleichermaßen befreiend und beängstigend wirken kann. In diesem Zusammenhang kann von einem nomadischen Impuls gesprochen werden, da sich die Person nicht von einem Punkt zu einem zweiten bewegt, um dort endgültig zu bleiben, sondern immer weiter von Punkt zu Punkt ziehen kann. In der Gruppe treffen unterschiedliche Hintergründe und Herkunftsländer aufeinander. Die individuelle Erfahrung und subjektive Wahrnehmung sorgen für eine Vielfalt an Blickwinkeln. Gruppe und Individuum sind gleichermaßen von Bedeutung. Die temporäre, lose Gemeinschaft, die sich hier bildet, findet sich in Gemeinsamkeiten und Unterschieden wieder.

Sara Ahmed spricht von einer Gemeinschaft von Migrierten, die sich durch den kollektiven Akt des Erinnerns an ein gemeinsames abwesendes Gebiet formt.³¹² In der Experimentreihe formt sich

³¹² Ahmed, *Strange encounters*, S. 93.

dagegen eine Gemeinschaft, die sich an unterschiedliche abwesende Gebiete erinnert und diese imaginativ heraufbeschwört. Trotzdem werden sie durch die Aktivitäten an einem einzigen, aktuell erfahrenen Ort miteinander verbunden. Der Akt des Erinnerns und die Tatsache, dass ein abwesender Ort für jede Einzelne sehr greifbar bleibt, ist das, was die Erfahrung angleicht. Obwohl das Repertoire – die Bilder und Assoziationen, auf die sie zurückgreifen – unterschiedlich ist, können sie sich doch in die Position der anderen hineinversetzen. Ihre Vorstellung und Erfahrung wird zudem nicht lediglich durch das Herkunftsland gespeist, sondern durch andere Orte, die sie auf Reisen gesehen und medial erfahren haben. Anhand dessen dreht sich die Kommunikation nicht um spezifische Orte und die dortige vergangene Erfahrung, sondern vielmehr um jene Prozesse, die mit der Erinnerung, mit der Entfernung von einem bedeutsamen Ort und mit dem Ankommen in einer neuen Stadt einhergehen.

Der Großteil der Migrationsbewegungen wird von Armut, politischer Instabilität, von drohenden Umweltgefahren und mangelhaften Arbeitsmöglichkeiten motiviert.³¹³ Migrierte sind auf der Suche nach besseren Lebensbedingungen und Sicherheit. Diese Gründe treffen jedoch nur bedingt auf diese Gruppe der Teilnehmerinnen zu. Außerdem ist ihr Aufenthalt in Deutschland nicht auf eine längere Dauer angelegt. Daher ist die Erfahrung der Frauen, die an dem Projekt teilgenommen haben, zwar unter *Migration* einzuordnen, doch interessiert mich noch stärker der Oberbegriff *Mobilität*, der sich insgesamt mit der Bewegung von Menschen, Informationen und Gütern auseinandersetzt. Im Zusammenhang mit dieser Gruppe, deren Aufenthaltsort keineswegs permanent fixiert ist, erscheint der Begriff weniger einschränkend.³¹⁴

Die Verwendung mobiler Medien spielt eine wichtige Rolle bei den *Mobility Studies*, die sich dem Themenkomplex Mobilität aus einer interdisziplinären Perspektive nähern. Darin existiert eine ganz selbstverständliche Nähe zum *Audio-Walk* und den Themen, die ich innerhalb dieser Arbeit ausführe. Iain Chambers bezeichnete schon 1994 den *Walkman* als integralen Bestandteil der Ausstattung des modernen Nomadentums, als prothetische Erweiterung der mobilen Körper, die sich in einer zunehmend dezentralisierten Welt zwischen Sprachen, Erfahrungen, Identitäten und Geschichten bewegen.³¹⁵

Büscher, Urry und Witchger betonen, dass Mobilität stets eine Verkörperung beinhaltet. Die Umgebung, ebenso wie die Bewegung und Reise, wird auf einer körperlichen Ebene gespürt, bevor diese dann auf einer kognitiven Ebene verarbeitet und gewertet wird:

„Mobilities are embodied, involving fragile, aged, gendered, racialized bodies. Such bodies encounter other bodies, objects and physical world multi-sensuously. Travel involves corporeal movement and consequential forms of pleasure and pain. Such bodies perform

³¹³ Bundeszentrale für politische Bildung, „Was ist Lifestyle Migration? | bpb“, www.bpb.de/gesellschaft/migration/kurzdossiers/198238/was-ist-lifestyle-migration, letzter Zugriff 26.06.2017.

³¹⁴ Auch vor dem Hintergrund der Migrations- und Flüchtlingskrise, die sich in den letzten Jahren deutlich verschärft hat, erscheint diese Ausrichtung sinnvoll: In dem Zusammenhang ist Migration an schwere Not gebunden, die lebensbedrohlich ist. Im Fall der Migrantinnen, mit denen ich kooperiert habe, besteht keine Bedrohung um ihr Leben. Sie migrieren, weil sie es können und möchten. Dabei bewegt sich ihre Motivation zwischen Arbeits- und Lifestyle-Migration.

³¹⁵ Chambers, „The Aural Walk“, S. 51 f.

*themselves in between direct sensation of the ‚other‘ and various sensescales. Bodies are not empirically fixed and given but involve performances to fold notions of movement, nature, taste and desire into and through the body.*³¹⁶

Die Erfahrung wird durch das Geschlecht und den Körper geprägt – ein Aspekt, der gerade im Zusammenhang mit dem öffentlichen Raum von Interesse ist. Die Frauen bewegen sich in den *Audio-Walk*-Experimenten durch den urbanen Raum, der aktuelle Moment wird von ihren früheren Erfahrungen beeinflusst. Dadurch, dass allein das Gehen in der Stadt als Frau ein weites Themenfeld darstellen kann, ist dieses Thema auch ein Fokus der Auseinandersetzung innerhalb des Projekts.³¹⁷

Mich interessiert die Frage, wie die Teilnehmerinnen als Frauen mit unterschiedlichen interkulturellen Biografien und Erfahrungen verschiedene Situationen in der Stadt für sich verhandeln. Dadurch wird auch der Idee entgegengewirkt, es gäbe eine einzige Perspektive, von der aus die Bewohner*innen auf die Stadt und die Welt blicken. Feministische und postmodernistische Ansätze führen weg von der Idee einer neutralen Perspektive, die nicht an eine spezifische Position und, damit einhergehend, an eine spezifische Subjektivität gebunden ist.³¹⁸

Die Perspektive, aus der auf die Umgebung geblickt wird, wie diese körperlich-affektiv erfahren wird, ist in den *Audio-Walk*-Experimenten von besonderer Relevanz. Lässt sich dies bei der gängigen Präsentation eines *Audio-Walks* in einem Ausstellungs- oder Festivalkontext nicht auf dieselbe Art und Weise berücksichtigen, so bürgt eben diese Herangehensweise für die Verwendung des *Audio-Walks* als künstlerische Methode ein großes Potenzial: Innerhalb der Experimente ermöglichen Kopfhörer und tragbare Abspielgeräte, eine einzelne Person direkt anzusprechen. Es ist möglich, individuell auf Themen einzugehen, die sich im Spannungsfeld zwischen der Person und der Umgebung auf tun. Die Routen, die für die Experimente gewählt werden, orientieren sich an den entsprechenden Inhalten. Ihre spezifische Position und Perspektive auf die Situation stehen im Mittelpunkt und gleichzeitig wird deutlich, dass dies lediglich eine von unzähligen möglichen Sichtweisen ist. Trotzdem wird jeder persönlichen Art und Weise, auf die Welt zu blicken, eine Relevanz zugewiesen, da die Person über Wissen verfügt, das mit der spezifischen Erfahrung erlangt wurde.

In diesem Zusammenhang agieren die Frauen als „Expertinnen des Alltags“ oder auch „Spezialistinnen des eigenen Lebens“ – zwei Begriffe, die oft im Zusammenhang mit den Inszenierungen der Künstlergruppe Rimini Protokoll verwendet werden.³¹⁹ Darin treten immer

³¹⁶ Büscher u. a., *Mobile methods*, S. 6.

³¹⁷ Im ersten Teil dieser Arbeit wurde schon ausführlich dargestellt, welche Rolle das Gehen in den *Audio-Walks* einnimmt. Ein Aspekt, der dabei nicht berücksichtigt wurde, ist die Frage danach, *wer* denn eigentlich geht: Auch das Geschlecht beeinflusst die Erfahrung, die im Stadtraum gemacht wird. Bei der Beschreibung des *Audio-Walks* „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ werde ich noch ausführlicher auf dieses Thema eingehen.

³¹⁸ Solnit, *Wanderlust*, S. 27.

³¹⁹ Eva Behrendt, „Spezialisten des eigenen Lebens. Gespräche mit Riminis Experten“, in: Miriam Dreysse, Florian Malzacher (Hg.), *Experten des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll*, Berlin 2007, S. 64–74, hier: S. 64.

wieder Laien als Schauspieler auf, doch die Künstlergruppe bevorzugt die Bezeichnung Experte/Expertin, da dies einerseits die Kompetenz der Person signalisiert und andererseits auf das Konzept der Gruppe verweist, gesellschaftliche Themen zum Gegenstand ihrer Arbeit zu machen.³²⁰

Die dokumentarischen Inhalte der Werke von Rimini Protokoll werden gleichzeitig auch von den jeweiligen Expert*innen auf der Bühne aufgeführt: „Mit dem dokumentarischen Besteck von Reportern und Wissenschaftlern suchen die Theatermacher nach Menschen, deren erlerntes oder erlebtes Wissen für das Thema aufschlussreich sein kann und die ihre Zeugnisse, Erfahrungen und Wissensbeiträge durch ihre persönliche Anwesenheit auf der Bühne beglaubigen.“³²¹ Recherche, Inhalt und Werk werden vereint, wobei das Resultat eine Inszenierung ist und wegführt von der faktischen Vermittlung des Dokumentarischen.

Die Frauen in den von mir entwickelten *Audio-Walk*-Experimenten sind Teilnehmerinnen der Experimente, nehmen an dem Prozess der künstlerischen Produktion und Recherche teil, reflektieren und beurteilen diese als Expertinnen und tragen schließlich zur weiteren künstlerischen Entwicklung bei. Ihre Stellungnahme ist gerade wegen ihren Erfahrungen relevant. Doch ihr Beitrag beschränkt sich auf die Produktionsebene. In einem letzten Schritt kann ich zwar das Dokumentationsmaterial der Experimente für die Entwicklung eines *Audio-Walks* nutzen oder diese für eine Ausstellung aufbereiten, doch die Teilnehmerinnen sind in diese Phase nicht mehr involviert. Ihre Expertise wird innerhalb der künstlerischen Forschung herangezogen, bei der die Methode angewandt wird. Dafür sind sie aber unentbehrlich.

³²⁰ Behrendt, „Spezialisten des eigenen Lebens“, S. 65.

³²¹ Behrendt, „Spezialisten des eigenen Lebens“, S. 65.

2.3.2. Die Experimente

Die hier folgende Experimentreihe setzt sich aus zwei Interviews und vier *Audio-Walk*-Experimenten zusammen. Die vorher beschriebene Methode aus Interview, *Audio-Walk*-Experiment und Gruppendiskussion beschreibt die Vorgehensweise der vier Experimente. Der Prozess der Experimentreihe ist iterativ angelegt, sodass das jeweils vorangegangene Experiment das nachfolgende informiert. So werden beispielsweise besprochene Themen der Gruppendiskussion oder erzeugte auditive Materialien zur Basis des darauffolgenden *Audio-Walk*-Experiments. Die gewonnenen Materialien und Informationen der Experimentreihe werden im Anschluss für die Produktion des *Audio-Walks* „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ genutzt und hierdurch in eine ästhetisch-erfahrbare Form gebracht. Die Wahl des Themas für diesen *Audio-Walk* basiert nicht auf der Schnittmenge aller Experimente, sondern fokussiert auf einzelne Aspekte, die im Prozess der Experimentreihe aufleuchteten und durch die künstlerische Aufarbeitung verstärkt werden.

Die Experimente erfolgten in einer spezifischen Reihenfolge:

- Interview: Kennenlernen (einzeln geführt)
- Interview: Google Street View (einzeln geführt)
- *Audio-Walk*-Experiment 1: Sensibilisierung
- *Audio-Walk*-Experiment 2: Erinnerung
- *Audio-Walk*-Experiment 3: Übertragung
- *Audio-Walk*-Experiment 4: Überlagerung

Die ersten drei Punkte in der Auflistung dienten zur Vorbereitung, zum Kennenlernen und zum Einstimmen in die experimentellen Ansätze. Die Neugierde, die Aufmerksamkeit und die Wahrnehmung sollten durch die Treffen geschärft werden. Darauf folgte dann das *Audio-Walk*-Experiment am Flughafen Köln-Bonn, das einen tieferen Einstieg in das Thema Migration und Erinnerung darstellt. Als Gegenposition dazu entwickelte ich anschließend ein *Audio-Walk*-Experiment, bei dem Klänge aus zeitlich und geografisch entfernten Orten auf den Kölner Stadtraum übertragen werden, und als letzten Punkt eine Versuchsanordnung, bei der eine *Soundscape*, die tagsüber aufgenommen wurde, nach Anbruch der Dunkelheit am selben Ort rezipiert wird. Daraus entwickelte ich schließlich den *Audio-Walk* „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“, der zwar nicht mehr zu der Experimentreihe an sich gehört, jedoch aus den Erfahrungen und Erkenntnissen derselben generiert wurde. Im Folgenden möchte ich die Interviews, die Experimente und den *Audio-Walk* beschreiben. Dabei sollen Vorbereitung, Aufbau, Durchführung und Nachbesprechung berücksichtigt werden sowie die Erkenntnisse, die dabei gewonnen wurden. In einem letzten Schritt möchte ich dann von der Ausstellung berichten, in der Material und Wissen aus dem gesamten Prozess gesammelt und ästhetisch erfahrbar gemacht wurde.

Interview: Kennenlernen

Das Interview stellt einen wichtigen Bestandteil der Experimentreihe dar: Es ermöglicht, die Teilnehmer*innen kennenzulernen und dadurch die *Audio-Walk*-Experimente präziser auszurichten. Wichtige Informationen können im Vorfeld über die Personen erfasst werden, die anschließend die Grundbausteine für die Entwicklung der *Audio-Walk*-Experimente bilden. Gemeinsamkeiten und

Unterschiede, spezifisches Wissen und allgemeine Informationen bilden ein Gerüst, von dem aus die Fragen und Konzepte für die Versuche generiert werden.

Ich traf nach der ersten Kontaktaufnahme jede einzelne Teilnehmerin, informierte sie genauer über das Projekt und befragte sie zu den eigenen Vorstellungen und Erwartungen bezüglich der Versuchsreihe. Wir sprachen in dem Interview ebenfalls über die eigene Biografie und das Interesse an den Themen, die in den Experimenten bearbeitet werden sollten. Für mich war es zudem wichtig, meine persönliche Motivation zu schildern: Die Tatsache, dass ich mit der Situation vertraut bin, aus einem anderen Land als Fremde in Köln anzukommen, bildete das Bindeglied zwischen mir und der Gruppe.

Google Street View-Interviews

Ein zweites Interview führte ich mit den einzelnen Teilnehmerinnen in Google Street View. Dabei leiteten mich die Frauen, während wir gemeinsam vor einem Computer saßen, über Google Street View durch ihre Heimatstadt. Im Voraus bat ich sie darum, sich einen Ort zu überlegen, der in der Stadt eine besondere Bedeutung für sie hat. Während des Google Street View-Interviews bat ich sie dann, mich so zu dem Ort zu führen, wie sie ihn erreicht hatten, wenn sie in ihrer Heimatstadt unterwegs waren. Sie wählten den Ausgangspunkt für die Erkundung und einen Weg für die virtuelle Begehung der Stadt.

Ziel war es, die Erinnerung anhand der Bilder zu unterstützen: Einerseits war ich neugierig, ihre Heimatstadt zu sehen. Handelt es sich um eine große Stadt? Bewegen sie sich darin zu Fuß oder mit – öffentlichen oder privaten – Verkehrsmitteln? Wie gut kennen sie die einzelnen Straßen, Orte und Gebäude? Andererseits interessierte es mich herauszufinden, welche Orte in der Stadt eine besondere Relevanz für sie haben und wieso. Es erschien wichtig zu untersuchen, wie der Ort, an dem sie einen Großteil ihres Lebens verbracht hatten, mit unterschiedlichen Lebensphasen und Erinnerungen zusammenhängt. Da sie gerade in Köln angekommen waren, existierte in der Stadt nicht dieselbe Dichte und Überlagerung unterschiedlicher Momente, die eine Bedeutung innerhalb ihrer Biografie tragen. Medial an die Städte zurückzukehren bot die Möglichkeit, sich durch das Bildmaterial noch leichter an den Ort transportieren zu lassen und Gedanken und Assoziationen heraufzubeschwören, die mit der Bewegung durch die Stadt – real und imaginiert – einhergehen.

Während wir uns mittels Mausklicks voranbewegten, erzählten sie von dem Ort. Sie sprachen über einzelne Straßen, Gebäude und Etablissements. Dabei erinnerten sie sich oft erst dann an spezifische Erfahrungen oder Details, wenn sie das betreffende Bildmaterial sahen. Dadurch, dass sie mich schrittweise zu dem Ort führten, glitt ihre Aufmerksamkeit spontan auch zu Bereichen, die ihnen plötzlich in den Sinn kamen. Das Ziel, das sie zuvor benannt hatten, blieb zwar der Fokus der virtuellen Begehung, das Weg- und Umherschweifen war in den meisten Fällen jedoch unausweichlich und produktiv. Oft definierten sie ein öffentliches Gebäude als Zielpunkt: eine Stadtbibliothek, eine Universität, ein Restaurant, einen Park, eine Promenade oder einen öffentlichen Platz. Weitere Geschichten, die ebenfalls von Interesse waren, traten dann im Prozess hervor, wenn wir spontan an bestimmten Stationen auf dem Weg zu Gebäuden oder anderen Anhaltspunkten kamen. So entdeckte Isabel auf dem Weg zu dem vorgegebenen Ziel in Barcelona beispielsweise ein Restaurant, das sie mit Freunden und Familie oft frequentiert hatte und mit vielen Erinnerungen verband. Wären wir nicht daran vorbeigekommen, so hätte sie nicht davon berichtet.

Außerdem mussten die Frauen oft einen Umweg finden, weil Wegabschnitte nicht vollständig von Google erschlossen waren. Der Zugang zu Feldwegen, schmalen Pfaden, privaten Eingängen und vielen weiteren Wegarten blieb dadurch verwehrt. In einigen Ländern – wie in China und Georgien – sind die Straßen gar nicht durch Google erschlossen, sodass man auch dort improvisieren muss. In jedem Fall war jedoch dieser Moment des Umorientierens und Improvisierens äußerst produktiv: Es kamen Orte, Wege und Begegnungen zum Vorschein, die sonst verborgen geblieben wären. Dadurch, dass wir beispielsweise in Sassafras (Australien) nicht einem Pfad folgen konnten, entdeckten wir einen Bereich in der Landschaft, den Adrienne selbst noch nie besucht hatte, obwohl sie die Umgebung sehr gut kennt. In anderen Situationen führte eine Abkürzung zu einem Ort, den man nicht erwartet hatte. Immer wieder ergaben sich dadurch interessante Geschichten über ihre Kindheit und Jugend sowie die unterschiedliche Art und Weise, wie sie die Stadt bisher erlebt hatten.

Das digitale Umherschweifen, die Erzählungen und Leerstellen der Erinnerung, die spontan durch die Bilder hervorgerufen und ergänzt werden, sind vergleichbar mit dem Effekt, den ein realer Spaziergang erzeugt. Es handelt sich bei den Bildern in Google Street View nur um eine Repräsentation des Ortes, dennoch geben sie viele Hinweise auf den Ort, die Atmosphäre und die individuellen und teilweise spontanen Erinnerungen.

Audio-Walk-Experiment 1: Sensibilisierung

Das erste gemeinsame Treffen wurde unter dem Motto Sensibilisierung organisiert. Es diente als Einführung in die Serie, sollte die Frauen auf ihre eigene synästhetische Wahrnehmung der Stadt aufmerksam machen und ihnen Gelegenheit bieten, die anderen Teilnehmerinnen kennenzulernen. Außerdem wollte ich hier unterschiedliche Modi des (Zu-)Hörens und Umherschweifens erproben und ein erstes Gefühl dafür bekommen, welche Bilder die Klänge in der Imagination auslösen. Zusätzlich erhielt jede von ihnen bei dem Treffen ein Skizzenbuch, das sie zur Aufzeichnung von Gedanken und Ideen nutzen konnten.

Ich traf die Frauen an zwei Terminen: den ersten Teil der Gruppe in einem Arbeitsraum in einem Atelierhaus in Poll, einem Stadtteil von Köln, den keine von ihnen bisher kannte. Es erschien interessant, die Gruppe an ein Gebiet in der Stadt heranzuführen, das sie noch nicht besucht hatten, um ihre Reaktion darauf zu beobachten. Für das Treffen mit der zweiten Hälfte der Gruppe wählte ich einen Raum mitten in der Innenstadt von Köln. Ein Ort, von dem man vermuten durfte, dass einige der Frauen ihn schon besucht hatten. Im Kontrast zu Poll ist die Umgebung hier stark frequentiert. Zudem sind dort viele Restaurants, Bars und eine direkte Anbindung zu öffentlichen Verkehrsmitteln vorhanden, die sehr zu dem spezifischen Stadtbild beitragen.

Bei beiden Treffen stellte ich kurz das Projekt vor und wies die Teilnehmerinnen in den weiteren Verlauf des Nachmittags ein, der in zwei Bereiche geteilt wurde: Für den ersten Teil würden wir den Stadtteil als Gruppe erkunden und mit Mikrofonen umherschweifen. Den zweiten Teil würden wir damit verbringen, binaurale *Field Recordings* anzuhören, die ich an unterschiedlichen Orten innerhalb der Stadt aufgenommen hatte.

Soundwalking

Für die erste Aufgabe verteilte ich in der Gruppe Aufnahmegeräte und Kopfhörer. Wir einigten uns darauf, die Begehung möglichst schweigend durchzuführen. Der Fokus sollte auf dem Zuhören liegen, ebenso wie auf der Wahrnehmung aller anderen sinnlichen Eindrücke, die ihnen auf dem Weg bewusst wurden. Ziel war es nicht, Aufnahmen zu machen, sondern die *Soundscape* durch die Geräte verstärkt zu erfahren. Die Amplifikation durch die Mikrofone sollte ihre Aufmerksamkeit auf die Geräusche und Klänge lenken, die sonst nicht wahrgenommen werden oder unter allen anderen Geräuschen untergehen, die also das menschliche Gehör automatisch herausfiltert. Als Teil der Sensibilisierung sollte die Aufmerksamkeit vom Sehen auf das Hören verlagert werden.

Diese Praxis kann durchaus im Sinn eines Soundwalks verstanden werden, der von Andra McCartney definiert wird: „Soundwalking is a creative and research practice that involves listening and sometimes recording while moving through a place at a walking pace. It is concerned with the relationship between soundwalkers and their surrounding sonic environment.“³²² Der Ausdruck „Soundwalk“ wurde in den 70er-Jahren von der Gruppe World Soundscape Project in Vancouver geprägt. Die Aktivität an sich wird aber schon viel länger genutzt und findet bis heute als Methode in ganz unterschiedlichen künstlerisch-gestalterischen und wissenschaftlichen Disziplinen Anwendung.

Unabhängig von dem thematischen Schwerpunkt wird das Gehen in Kombination mit dem Zuhören in einem erkundenden Modus betrieben, um „den urbanen Schallquellen von verschiedenen Positionen aus zu lauschen, immer neue Perspektiven zu ihnen einzunehmen und sich die Klanglandschaft über das Ohr zu erschließen“.³²³ Sabine Breitsameter erkennt in der Praxis die Voraussetzung dafür, sich von der „sinnlichen Verbürgtheit des Sehens“ zu lösen und dadurch in die alltäglichen und doch überraschenden Laute der Stadt, in deren Gegensätze und Widersprüche, einzutauchen.³²⁴ Erst in Bewegung werden die Klangräume und die Klanglandschaften erschlossen.

Poll

Zu Beginn führte ich die Frauen durch Poll, bald verlangsamten sich die Schritte, einzelne Teilnehmerinnen der Gruppe übernahmen die Führung und wechselten sich in dieser Aufgabe von selber ab. An einigen Stellen blieben wir auch länger stehen: am Flussufer, neben einer Brücke oder an stillgelegten Gleisen – Orte, welche die Neugierde der Gruppe spontan weckten. Einen Großteil des Hörspaziergangs gingen wir an einem begrünten Abschnitt entlang, wo an dem Tag im Januar nur sporadisch Menschen vorbeikamen.

³²² McCartney, „Soundwalking“, S. 212.

³²³ Sabine Breitsameter, „Hören gehen. Eine kleine Geschichte der Hörspaziergänge“, in: B. Kracke (Hg.), *Expanded narration, das neue Erzählen: 30.10.–03.11.2013, Frankfurt/Main, b3, Biennale des bewegten Bildes*, Bielefeld 2013, S. 172–183, hier: S. 172.

³²⁴ Breitsameter, „Hören gehen. Eine kleine Geschichte der Hörspaziergänge“, S. 181.



Abbildung 2: Teilnehmerinnen während dem Soundwalking in Poll.

Innenstadt

Der *Soundwalk* durch die Innenstadt war ebenfalls eine Stunde lang und wurde in Stille ausgeführt. Auch hier war keine Strecke vorgegeben, stattdessen entwickelte sich diese spontan durch die Entscheidung einzelner Teilnehmerinnen. Der Hörspaziergang führte durch enge Straßen in eine belebte Gegend. Dort ist die Klangkulisse von den vielen unterschiedlichen Bars und Restaurants geprägt, ebenso wie von den vielen Menschen und Gruppen, die sich dort aufhalten. Auch hier blieb die Gruppe gelegentlich stehen: an einem Bahnübergang, an einer belebten Kreuzung und vor einem ruhigen Hinterhof, in dem die Klänge aus verschiedenen Gebäuden und Straßen aufeinandertrafen.

Die Umgebungen, in denen beide *Soundwalks* stattfanden, kontrastieren stark miteinander, ebenso wie die Erfahrung der Frauen der jeweiligen Gruppe. Die erste Gruppe, die in Poll unterwegs war, bewertete mehrheitlich die Wahrnehmung der Umgebung mit Mikrofonen negativ: Zu nah seien alle Geräusche gewesen, es habe der Raum zu denken gefehlt, um die Klänge zu filtern und auseinanderzuhalten. Ein Ausschnitt aus ihren Aussagen soll dies illustrieren:

00:00:51-6 Iss: I was overwhelmed at the beginning. But then I was: I am hearing everything, I am going nuts! But it was ok ... Actually, I was relieved that I could take them off (laughing).

00:01:16-7 Nino: Me too. Because with headphones I heard as if I was in a box, maybe. walked in a box, because I heard everything very intensely. I have to say that I didn't hear a lot of things, but I heard my shoes as I was walking (laughing). This was ... And some cars driving by. And then, when I took them off, I had the feeling as if I had access to more space, to something more.

00:02:04-0 Sara P: Me too. That was really, really interesting, because with this thing I... I was thinking: „Ah! I can hear all!“ But at the end it was quite negative. It was like a filter. And, ok, I couldn't hear all the experience. A lot of (it)! But not the whole experience. I don't know ...

00:02:44-8 Nino: For me it was like an obstacle to the environment. I didn't feel free to perceive everything as it was.

...

00:05:14-2 Johanna: And you had (the headphones) on for quite a while, right?

00:05:13-3 Isabel: Yeah, a little bit. I also thought that usually, when you are without these headphones, you listen more to the sounds – to the voices for example, than the shoes, for example, which was my case. But with these things you could hear less the people and more the other sounds. So, I wasn't concentrating so much on the people. So ... yeah. I guess it's a natural evolution: listening better to people than to other things.

00:05:52-5 Nino: And you hear your own voice very intensely. This was kind of awkward as well.

...

00:06:33-4 Johanna: While listening with the headphones, did you feel immersed, really into this act of listening? Was it possible to concentrate on the listening or was it difficult?

00:07:00-9 Sara P: For me it was really easy to concentrate on the listening, but the difficulty was that this feeling, that it's not the whole part of this experience, just a part. And I couldn't choose ... this other side. Because the concentration was only on the listening. That was the negative experience at the end. But for the listening it was ok ...

Diese Transformation in der Wahrnehmung, die für mich das Ziel des Experiments darstellt, wird hier eher negativ gedeutet. Iss, Nino und Sara P. beschreiben die Veränderung ihrer auditiven Wahrnehmung als etwas eher Negatives und Bedrückendes, als würde es sie überfordern. Während Nino erklärt, dass sie das Zwischenschalten der technischen Geräte als ein Hindernis zur Wahrnehmung der Umwelt sieht, spricht Sara P. sogar davon, dass die Realität für sie ohne diesen Zusatz vollständiger sei. Die Geräusche in der Umgebung werden durch die Mikrofone anders wahrgenommen, das Ohr filtert die Geräusche nicht auf dieselbe Art und Weise, wie wir sie sonst wahrnehmen. Bei diesen Statements erkenne ich als einen spannenden Aspekt die Wahrnehmung des eigenen Körpers als Laute generierendes Objekt: Ihnen werden nicht nur die Klänge in der Umgebung, sondern auch die Klänge bewusst, die sie selber beim Gehen produzieren.

Das Bewusstsein für die Geräusche, die vom eigenen Körper ausgehen, ist eine Gemeinsamkeit mit den Aussagen der zweiten Gruppe, die mit mir in der Kölner Innenstadt unterwegs war. Ansonsten unterscheiden sich diese jedoch grundlegend: Während die erste Gruppe ihre Erfahrung der Nutzung von Mikrofonen und Kopfhörern insgesamt als negativ wertete, erkannte die zweite Gruppe das spielerische Potenzial, das auch zu filmischen Assoziationen führte:

00:04:04-2 Andrea: I heard the accent of the guy who was speaking with another in German, but I know he comes from South America. I heard that. Usually you don't hear that so clearly, when you're in the street you are not such a stalker that you get so close to ask: ok, where are you from?

00:04:26-3 Adrienne: Yeah! This is like all the sounds come to you!

00:04:28-4 Silvia: You don't want it, but they come.

00:04:33-4 Ariadna: For me the most surprising is that you can't situate the space from which the sounds come ...

00:04:46-6 Adrienne: Yeah, and it's like they're all on the same level.

00:04:51-3 Ariadna: Because usually you hear that, and you localize it. But here it's a mixture of sounds that you don't know where they come from.

...

00:05:07-5 Silvia: The part that I liked the most was when we were walking near a restaurant, because it's like a film, you can hear the things ...

00:05:20-6 Adrienne: The cutlery!

00:05:20-6 Silvia: Spoons and people cooking ...

00:05:21-4 Ariadna: Yeah, it was nice.

00:05:20-2 Silvia: It's like the sounds that you introduce in a film to make the film more real. It was really funny. It was like fake sounds.

00:05:36-5 Adrienne: It was like fake!

00:05:36-5 Silvia: Because the steps were like ... papapa

00:05:39-8 Ariadna: (laughing) Yeah!

00:05:47-5 Andrea: A woman with heels was walking near us and I was like: ok, what is this noise?

...

00:06:35-9 Adrienne: It was really interesting. I think that if you had it all the time then you would have no space to think. Right? Because when I took it off, it was so silent! And I couldn't hear anything: I couldn't hear my footsteps, I couldn't hear the restaurants... But then, I don't know. Because usually you just use your eyes when you are walking around. You don't listen so much. But this was really like: I wanted to close my eyes and just listen.

...

00:10:58-7 Adrienne: It made me really present, yeah! I wasn't thinking of anything except listening.

00:11:04-2 Andrea: With me it was the same.

00:11:10-4 Johanna: Did you have any images coming up, you said it was like a movie ...

00:11:24-4 Silvia: Yeah, like a movie ...

00:11:19-9 Johanna: Did you also have other things? Memories or ideas, associations?

00:11:30-3 Silvia: Yeah, I have associated the sounds of the restaurant with the Disney film „Ratatouille“. I don't know why, I imagined the rat. I don't know why but I have associated this. (laughing) This sound with Ratatouille. I don't know ...

00:11:54-6 Adrienne: Every sound I had like a picture in my head for what it was. But it wasn't like memories. Like a door closed, and this lock sound was really loud. So, I saw in my head the door closing in the lock. When we heard the cutlery in the restaurant I saw the plates and the people talking. So, yeah. Or even the footsteps ... Even though it was your shoes, I think it was. But still I had the different shoes in my head.

00:12:23-4 Andrea: I went in the street we were a lot of times before. But today I have realized that this street has more things than I thought.

Die Frauen aus dieser Gruppe sagen zwar ebenfalls, dass sie nur für eine kurze Zeit die Technik zwischen sich und die Umwelt stellen möchten, weil es sonst zu einer Sinnüberflutung führen würde, doch sie beschreiben ihre Erfahrung mit Begeisterung und Interesse: Einerseits bemerken sie plötzlich viele weitere Elemente in der Umgebung, andererseits lassen die durch Mikrofone transformierten Geräusche, die teilweise wie Soundeffekte in einem Film gedeutet werden, viele Bilder und Assoziationen zu. Die Umgebung erscheint für sie verändert, die Klänge kommen ebenfalls ganz nah an sie heran, doch das wird keinesfalls negativ gedeutet. Das Gespräch endete sogar damit, dass sich einige der Teilnehmerinnen ein Aufnahmegerät ausleihen wollten, um selber noch mal damit durch die Straßen zu gehen.

Obwohl der Aufbau des Experiments identisch blieb, waren die Umgebung und die Personen innerhalb der Gruppen in beiden Anläufen unterschiedlich. Man kann nur spekulieren, ob die

Erfahrung von der jeweiligen Gruppe und/oder dem Ort beeinflusst wurde. In jedem Fall gab es ähnliche Reaktionen auf die augmentierten Klänge und die Veränderung der auditiven Fähigkeiten, wenngleich diese positiv oder negativ gedeutet wurden. Außerdem spielte die Präsenz anderer Menschen und Gruppen eine Rolle, da diese im zweiten Durchlauf angesprochen wurde. Vor allem thematisierten die Frauen die Sprache, die von Passanten gesprochen wurde, und wie gut man die Gespräche mithilfe der Mikrofone belauschen kann – was bei einigen ein schlechtes Gewissen, bei anderen Neugierde auslöste.

In beiden Fällen beschrieben die Teilnehmerinnen ebenfalls, wie sich ihre akustische Wahrnehmung nach dem Abnehmen der Kopfhörer veränderte. Sei es, weil mehr Raum dadurch zu existieren schien und die Geräusche wieder eindeutig zuzuweisen waren, oder weil sie aktiv nachhören wollten, ob sie trotzdem die Vielfalt an Geräuschen in der *Soundscape* identifizieren wie zuvor mithilfe der Mikrofone.

Zuhören, Erkennen und Zuordnen

Das Vorbild für das zweite Experiment war die Radiosendung „*Soundwalking*“ von Hildegard Westerkamp, die schon im Kapitel über die Stimme im *Audio-Walk* ausführlich beschrieben wurde. Die Zuhörer*innen konnten im Vancouver der 70er-Jahre bei der Sendung unabhängig von ihrer eigenen Position die *Soundscape* eines Ortes innerhalb der Stadt, in der sie lebten, erfahren. Das Radio sollte so zu einem Ort des räumlichen, klangökologischen Zuhörens („*environmental listening*“) werden.³²⁵



Abbildung 3: Teilnehmerinnen beim Zuhören in Poll.

Ich verzichtete bei der Ausführung des zweiten praktischen Experiments auf sprachliche Beschreibungen, trotzdem kam auch hier eine ähnliche Herangehensweise zum Einsatz. Im Gegensatz zu Westerkamp interessierte mich, wie *Soundscape*s auf jemanden wirken, wenn die Person erstens nicht weiß, um welchen Ort es sich handelt, und zweitens erst seit kurzer Zeit in der Stadt lebt und diesen Ort womöglich nur flüchtig oder noch gar nicht kennt.

³²⁵ McCartney, „*Soundwalking*“, S. 219.

Die Gruppe sollte durch dieses Experiment für die Besonderheiten der *Soundscapes* an unterschiedlichen Orten in Köln sensibilisiert und darauf aufmerksam gemacht werden, dass diese nicht unbedingt so klingen, wie man es erwartet oder in der Erinnerung vermerkt hat. Außerdem interessierte mich zu erfahren, ob bestimmte Geräusche einen Ort erkennbar machen oder im Gegenteil für Verwirrung sorgen. Für den Fall, dass man den Ort und dessen zugehörige *Soundscape* nicht (er)kennen sollte, galt zu fragen: Welche Assoziationen werden hervorgerufen und mit welchen geografischen Orten in der Erinnerung korrespondieren diese?

Neun Klangspuren, *Field Recordings* variierender Länge (1–5 Minuten), die mit binauralen Mikrofonen an unterschiedlichen Orten in Köln aufgenommen wurden, verteilte ich auf neun *MP3-Player*. Für die Aufnahmen hatte ich mir Standpunkte innerhalb der Stadt gesucht, die unterschiedlich belebt waren und eine – meines Erachtens nach – abwechslungsreiche *Soundscape* der Stadt abbildeten. Ruhigere Orte wie ein Park oder das Rauschen des Rheins wurden belebten Straßen gegenübergestellt und Plätzen, an denen sich viele Menschen entlangbewegten. Einige Orte sollten miteinander kontrastieren, andere dagegen Ähnlichkeiten aufweisen. Durch das Zuhören in einem stillen Raum, diesmal im Sitzen, konnten und sollten sich die Frauen ohne die visuellen Anhaltspunkte auf die *Soundscapes* konzentrieren.

Das Experiment wurde ebenfalls in Stille ausgeführt, nur das Herumreichen und Austauschen der *MP3-Player* unterbrach gelegentlich die konzentrierte Stimmung im Raum. Nachdem die Teilnehmerinnen den Inhalt der unterschiedlichen *MP3-Player* angehört hatten, gab ich ihnen eine Liste, durch die aufgelöst wurde, um welchen Ort es sich bei den Klangspuren jeweils handelte:

- Wochenmarkt (Wilhelmsplatz, Nippes)
- Kölner Hauptbahnhof (Innenbereich)
- Schildergasse (Einkaufsstraße, Innenstadt)
- Volksgarten (Park, Südstadt)
- Barbarossaplatz (Innenstadt)
- Wiener Platz (Mülheim)
- Kölner Dom (Innenbereich)
- Flusssufer Rhein (Poll)
- Skatepark am Rheinauhafen

Dieses Experiment wurde ebenfalls an zwei Terminen durchgeführt. Der Aufbau unterschied sich jedoch nicht wesentlich, da sich die Teilnehmerinnen beider Gruppen die Audio-Dateien in einem Innenraum anhörten. Dieses Mal gab es eine große Übereinstimmung in der Wirkung und der Identifikation der Klangspuren.

00:00:13-2 Johanna: How did these sounds affect you?

00:00:13-7 Elena: For me, relaxing.

00:00:13-3 Johanna: Yeah. Which one?

00:00:17-3 Elena: Ah, Volksgarten. The park.

...

00:00:27-2 Sara C: But, you can hear the sounds as if you were there. So, it's kind of magnified. You have the feeling that you were there. It was like, really clear. The sound of the water, people talking, it was as if a person was here. Close by.

00:00:49-9 Nino: Oh well I listened to a couple of them, and the ... best thing that I remember is this Rhein ... Rhein sound, because it also had a very relaxing impact on me. So, and I really liked it when I was listening to it. And I started imagining things that may be there, boats that pass by, something that was going on there. People may be walking around. And what I also remember is this record from the Schildergasse, because for me it was very impressive as the bells were ringing.

...

00:02:57-4 Isabel: With the Schildergasse sound: I thought that it ... Well, except for the language ... It reminded me also from the street: Like in Barcelona. I thought that the sounds were the same, the bells of the churches ... Except for the language of course. When there are people passing by, talking. It's not something very specific, to a huge pedestrian and commercial street. Probably in many different cities that have these kinds of streets, well the sound would be the same.

00:03:40-6 Nino: But talking about languages: I also listened to the market in Nippes. And my first impression was that ... I thought it wasn't in Germany at all! Because I heard so many different languages, and it could also be possible that it was somewhere abroad, and some German tourists were there, because I heard so little German speaking there. It was Arabic maybe? Turkish? Different languages, yeah. And you hear the money, the coins, when they are put into this cash box, and, yeah.

...

00:05:23-8 Sara P: I was in the park, in the track 10 – Volksgarten Park. „Oh, schön!“ I immediately imagined myself in a very nice park with trees and the sound ... And I heard the Central Station, too. And it was, yeah, really ... as if I was there. But another one ... ah, Barbarossaplatz! That I didn't recognize, the Barbarossaplatz. Because I always use the metro and I didn't hear that (laughing). I didn't think that it could be the Barbarossaplatz.

00:06:53-2 Sara C: Yeah, well, I noticed the same about the central station, because I have been there this morning. And for me it was, yes, a lot of images came to my mind, especially when they kind of announce the train, it was the same sound. So, I imagined myself going out of the train.

...

00:11:15-3 Johanna: Was there any characteristic sound that attracted your attention especially? You already said at the Central Station the announcement of the trains ...

00:11:25-4 Sara P: For me, at the train station, there was someone with a key. That was strange.

00:11:44-8 Isabel: At the Wiener Platz, in the recording, there was someone cutting steel. With this machine. So, at one point I thought it was a train, and then I thought it was a machine that was cutting ...

00:12:07-8 Nino: For me it was these coins in the Nippes Market.

Ausschnitte aus dem Gespräch mit der zweiten Gruppe:

00:01:09-5 Adrienne: I kept wanting to see them (the places). And then, at some point, after my third one, I wrote down what I would hear and then I wrote down what I would see, and then I started to write down what I was feeling. Because then I got like this feeling, right, like ... the Volksgarten Park was ... it was just like walking. I didn't really feel so much but I felt like it was summer for some reason. Like I felt like I could see green and sun.

00:01:44-1 Barbarossaplatz there was like no space and there were just man-made sounds, like there was just walking and cars and it was very artificial. It wasn't so imposing, but there were just no

nature sounds. And then in the church I felt so calm, and there was so much like space in my head and free space ... Just like nothing space. That was really nice.

00:02:11-9 And in the Central Station I felt like people were going to hit me, like I felt really claustrophobic, I felt like too many people ... Physically I felt really restricted, yeah. It was really interesting how much the sounds make you feel.

...

00:04:06-9 Silvia: And for example, inside the Dom, I felt that it was a peaceful place. I thought: ok, I can stay there, and I can listen ...

00:04:45-5 Silvia: And it's funny because the other time that I have been inside the Dom I heard a lot of people talking. Not loud but in this case, I couldn't hear anything. In this case, it's one of the most touristic places in Cologne, but ... I only heard the music and ...

00:05:13-9 Adrienne: And some whispers.

...

00:05:15-4 Andrea: Have you heard the Wilhelmsplatz?

...

00:05:29-0 Ariadna: Yeah. I imagined like fishers, and blue color. Like Morocco or ... I don't know, „Tiempo de los Gitanos“ it's a movie I saw ... Because I never heard something like that here. In Mexico I have references like that, in Spain also. But here, never!

...

00:12:13-8 Ariadna: The coins. I think for me it was the one that I could imagine more physically. Because I could imagine ... I remembered a lot of places. In Mexico we have a lot of markets. And it's different because the idiom changes, but it's the same sounds. Transported like the *Boquerias* in Spain.

Bestimmte *Field Recordings* – wie die vom Park und dem Rheinufer – riefen eine ähnliche Wirkung hervor. Andere – wie die vom Dom oder dem Kölner Hauptbahnhof – wurden präzise und übereinstimmend erkannt. Die Audio-Spur vom Wochenmarkt am Wilhelmsplatz in Nippes wurde von keiner der Frauen identifiziert. Diese Aufnahme lieferte eindeutig die meisten und unterschiedlichsten Beschreibungen. Charakteristisch erschien für viele das Klirren von Münzen, die den Ort als Markt verrieten. Außerdem fiel auf, dass in den Gesprächsfetzen vorwiegend andere Sprachen als die deutsche zu hören sind. Dies führte dazu, dass einige der Frauen die Aufnahme nicht platzieren konnten und sofort Assoziationen und Bilder hervorgerufen wurden, die einem anderen Land und kulturellen Rahmen entsprachen. Auch der Barbarossaplatz – eine große Kreuzung mit mehreren Straßenbahn-Haltestellen – rief ähnlich verwunderte Reaktionen bei den Frauen hervor. Sogenannte funktionale Geräusche (Durchsagen am Hauptbahnhof, Kofferrollen über Steinboden und der Glockenschlag einer Kirche) ebenso wie Naturgeräusche (Wasserfließen vom Rhein oder die Umgebungsgeräusche im Park) waren für viele ganz eindeutig. Andere Kategorien von Klängen waren weniger eindeutig zuzuordnen und sorgten daher für Verwirrung.

Ich wählte verschiedene Sinnbilder für Köln und wichtige Orientierungspunkte in der Stadt. Die stärksten Reaktionen ergaben jedoch die Aufnahmen, die an Orten gemacht wurden, die die Frauen entweder nicht kannten (der Wochenmarkt, der Skatepark) oder klanglich nicht leicht zu identifizieren sind. Beim Barbarossaplatz zum Beispiel ergeben die prädominantesten Aspekte des Platzes – Straßenbahn, Ampeln, Autos und Fußgänger – keine eindeutige Klangkulisse, die ihn von anderen Orten klar unterscheidet. Die abwechslungsreiche Klangkulisse der Schildergasse in der

Innenstadt, bei der Straßenmusikanten, Passanten, eine Kirchenglocke und meine eigenen Schritte zu hören sind, ließ sie genauer hinhören und an andere, ähnliche Stadtkerne in westeuropäischen Städten wie Barcelona denken. Der filmische Charakter trat im Gegensatz zu der ersten Übung weniger hervor, dafür beschrieben die Frauen sehr detaillierte Bilder, die in ihrer Imagination hervorgerufen wurden.

Der *Soundwalk* brachte die Erkenntnis, dass neben der Schärfung der eigenen Aufmerksamkeit auch der spielerische Ansatz im Kontext der Gruppe zu einer produktiven Erfahrung führt. Die Neugierde, die damit verbunden ist, einen unbekannten Ort zu erkunden und dabei auch den Schwerpunkt auf die direkte, auditive Wahrnehmung zu lenken, transformierte für viele ihren Umgang mit dem öffentlichen Raum und das Konzept eines geführten Rundgangs.

Während im ersten Teil der Erfahrung noch die korrespondierende visuelle Ebene bei dem Spaziergang vorhanden war, fiel diese im zweiten Teil weg. Die Reihenfolge der Experimente wurde bei dem Treffen absichtlich so gewählt: Durch den Spaziergang im urbanen Raum sollte das räumliche, synästhetische Erkunden im Mittelpunkt stehen: Das Hören nimmt eine prädominante Rolle ein, verbindet sich aber mit anderen Sinneseindrücken. Beim zweiten Experiment sollte die Erfahrung des Hörspaziergangs als Referenz und Basis für eine Übung dienen, dessen Fokus ganz klar auf dem Hören liegt. Undefinierbare *Soundscapes* und Klänge erlaubten eine Offenheit in der Deutung der Quelle und des zugehörigen Ortes, der überraschende Assoziationen und Bilder bereithielt. Dieses erste gemeinsame Treffen führte mich auch zu der Überlegung, beide Teile in einem späteren Experiment zusammenzuführen (3. Überlagerung). Doch für das anschließende Experiment folgte ich der Idee, die Gruppe an einen ganz spezifischen Ort in der Stadt zu bringen, der für alle eine Bedeutung hat: zum Flughafen Köln-Bonn.

Audio-Walk-Experiment 2: Erinnerung

Unter dem Titel „*Disappearing Act*“ entwickelte ich für die Gruppe ein ortsspezifisches *Audio-Walk*-Experiment am Flughafen Köln-Bonn. Jeder Bereich im Flughafen erfüllt einen spezifischen Zweck. Dadurch ergibt sich eine klare Struktur und es gibt eine eindeutige Wegführung. Die Durchstrukturierung des Raumes ist eine ideale Voraussetzung für die Gestaltung eines *Audio-Walks*, bei dem einzelnen Räumen unterschiedliche Narrationen zugeordnet werden können. Ein Vorteil dieses Flughafens ist seine überschaubare Größe: Für die Durchquerung des Gebäudes braucht man zu Fuß (bei gemäßigter Geschwindigkeit) 10 bis maximal 15 Minuten, sodass bei der Planung viele unterschiedliche Räume miteinbezogen werden können.

Ich betrachtete die einzelnen Bereiche unter dem Gesichtspunkt, dass die Frauen, die den *Audio-Walk* ausführen sollten, Monate zuvor bei ihrem Umzug hier angekommen waren. Der Ort markiert den Anfang eines neuen Abschnitts in ihrem Leben. Zudem mussten sie auch an einem anderen, ähnlichen Flughafen die unterschiedlichen Abwicklungsphasen durchlaufen haben, um in das Flugzeug zu steigen und ihr Herkunftsland für einen undefinierten Zeitraum verlassen. Der Flughafen übersteigt als Ort den funktionalen Zweck, den er erfüllen soll: Da er mit einem einschneidenden persönlichen Erlebnis in Verbindung steht, erhält er für die Frauen eine zusätzliche affektive Bedeutung.

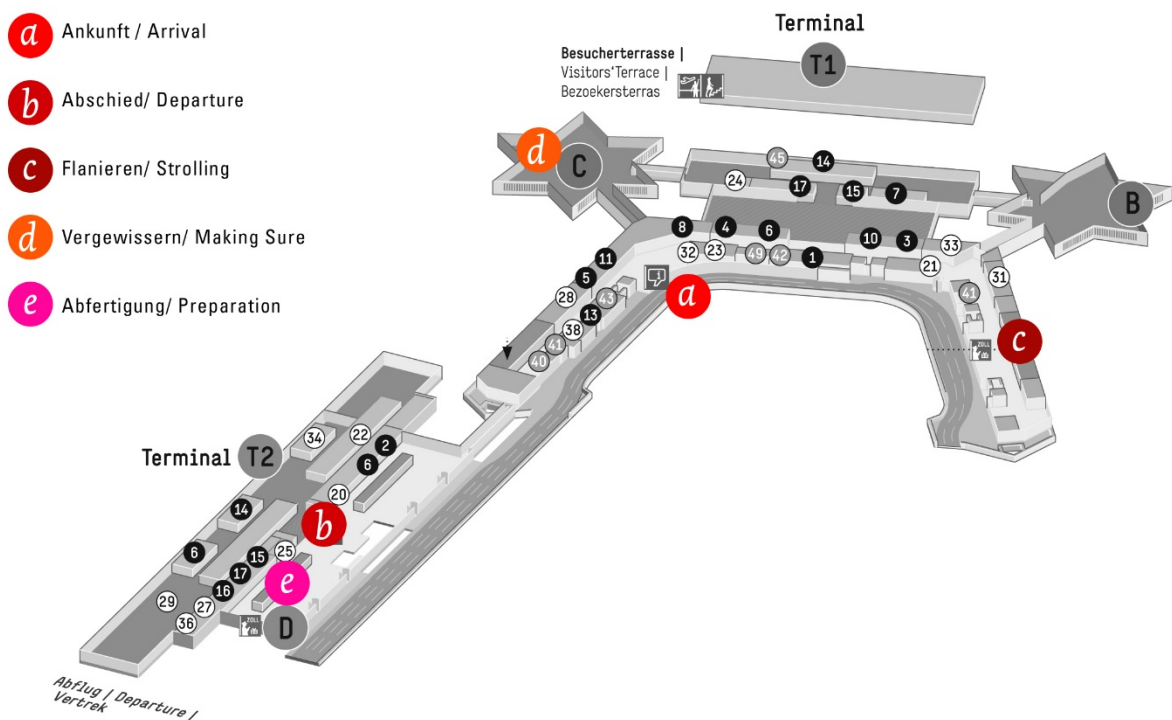


Abbildung 4: Terminalplan vom Flughafen Köln-Bonn mit Anpassungen für den Audio-Walk.

Die unterschiedlichen Bereiche wurden durch eine zweite, auditive Ebene ergänzt, die das fortschreitende Verschwinden der Person und ihrer Habseligkeiten beim Durchlaufen der unterschiedlichen Stationen im Flughafen beschreibt. Dies erklärt auch den Titel „*Disappearing Act*“: Im Check-in-Bereich verschwinden zuerst Koffer und Taschen und bald darauf wird die Person im Abflugbereich von ihrer Begleitung getrennt, die sich zwar noch im selben Gebäude befindet, aber weder sichtbar noch erreichbar ist. Schließlich verschwindet auch das Flugzeug, wenn man ihm von der Aussichtsplattform nachblickt. Zwischen den Stationen liegen weitere Bereiche, die ebenfalls bespielt wurden: Gastronomie- und Einkaufsbereich, die sich gut zum Umherschweifen eignen, die Sicherheitskontrolle, bei der die Reisenden den Anweisungen des Personals nachkommen, und die Ankunftshalle, in der Personen erscheinen und mit ihren Abholer*innen zusammengeführt werden.

Insgesamt produzierte ich sieben unterschiedliche Hörstücke. Zwei davon – Einleitung und Ende – funktionieren ortsunabhängig, die anderen fünf sollten an den jeweiligen Bereichen angehört werden, während die Person dort umhergeht:

- Einführung (ortsunabhängig)
- Ankunft (Ankunftshalle)
- Abschied (Sperrbereich vor Sicherheitskontrolle)
- Flanieren (Gastronomie und Einkaufsbereich)
- Vergewissern (Aussichtsplattform)
- Abfertigung (Check-in-Terminal)
- Ende (ortsunabhängig)

Für den *Audio-Walk* wählte ich einen konträren Ansatz zum ersten Treffen: Ich nutzte dieses Mal auf der auditiven Ebene fast ausschließlich Sprache und keine *Field Recordings*. Lediglich ein paar Effekte wurden eingesetzt, um Situationen zu untermalen, und ein Musikstück, das die Übergänge zwischen den unterschiedlichen Bereichen – und somit den unterschiedlichen Hörstücken – markiert. Ein Auszug aus dem Skript soll den Aufbau des *Audio-Walks* verdeutlichen. Es handelt sich hierbei um den Text zu dem Bereich direkt vor der Sicherheitskontrolle, an dem Reisende von ihrer Begleitung getrennt werden:

„Walk around and look for a little space from which you can look into the Security Area: are there people inside?

It's so odd that you have to open all of your bags, take off some pieces of clothing, right in front of many other people – mostly strangers. You see businessmen taking off their shoes and belts, without complaining, without losing their posture.

*Now look behind you: are there people saying goodbye?
Do you remember how it was when you left for Germany? Did someone accompany you to the airport?*

I don't like this part of the airport, it always reminds me of the many goodbyes that I've had to say. And the airport has no place for saying goodbye to people you won't be seeing in a while ...

The sterility of the architecture is almost smothering here, even though this is a space in which so many emotions come together: sadness and happiness, anxiety and excitement ... All mixed in this environment filled with strangers, filled with fellow travelers and those that work here.

For those that can't go through security, the people just disappear behind a door – so close, yet already far away.

For those traveling, they are isolated from the outside world and their loved-ones. Mentally and emotionally preparing for the flight, for the new location and the things that they will experience. The door closes, and the past is left behind. The gate is the doorway to the future. In which the past and home will probably be held high, idealized, still intrinsically inside each person that decides to move somewhere else.

Home or ‚Heimat‘ might not be an eternal value but rather a function of a specific technique, but those who lose it, suffer. The mysterious threads that tie us to things and people are cut. But over time, the person realizes that these threads not only connected, but tied her down, so she is now free to spin new interpersonal threads and to take responsibility for these connections.“

Alle weiteren Texte sind ähnlich aufgebaut: Sie enthalten Fragen zu der Erfahrung der Frauen, Geschichten aus meiner eigenen Biografie, Reflexionen über den Ort und Zitate von Vilém Flusser aus „Die Freiheit des Migranten“³²⁶ sowie aus Marc Augés „Nicht-Orte“³²⁷, die das Thema Migration, Nomadentum und den Ort an sich betonten. Jede Klangcollage hat eine Länge von 3–6 Minuten. Zusätzlich entwickelte ich kurze Stücke, in denen mitgeteilt wird, in welchen Bereich sich die Teilnehmerin als Nächstes begeben soll. Das System diente zur Orientierung, da jede der Frauen eine Playlist mit einer unterschiedlichen Reihenfolge der Tracks erhielt. Sie sollten möglichst alleine und ungestört umherschweifen können und sich beliebig viel Zeit für die Ausführung des *Audio-Walk-Experiments* lassen. Zusätzlich erhielten sie einen Flughafenplan, auf dem die unterschiedlichen Stationen des *Audio-Walks* eingezeichnet waren. Wir fuhren gemeinsam zum Flughafen, der *Audio-Walk* wurde gemeinsam ausgeführt und wir trafen uns nach Beendigung des *Walks* in einem zentralen Café im Flughafen für eine Nachbesprechung.



Abbildung 5: Teilnehmerinnen während des Audio-Walk-Experiments am Flughafen Köln-Bonn.

Das anschließende Gespräch erwies sich als sehr ergiebig: Über eine Stunde sprachen wir über ihre Erfahrungen im Experiment. Wir sprachen über die Emotionen, Erinnerungen und Assoziationen, die damit einhergingen, und darüber, wie sie das Ankommen und das Abschiednehmen empfanden. Kulturelle Unterschiede und Verbindungen, Entfernung und Nähe waren ebenfalls Themen, die darin angesprochen wurden.

³²⁶ Vilém Flusser, *Von der Freiheit des Migranten. Einsprüche gegen den Nationalismus*, Bensheim ¹1994.

³²⁷ Marc Augé, *Nicht-Orte*, München ⁴2014.

Für einige war der *Audio-Walk* eine sehr emotionale Erfahrung: Sie berichteten von Nostalgie und Heimweh und davon, dass sie sich plötzlich an vergessene Situationen erinnert fühlten. Ganz unterschiedliche Teile der Erfahrung sprachen die einzelnen Frauen an: Bestimmte Textpassagen oder einzelne Zitate, die darin verwendet wurden, fanden bei einigen besondere Resonanz, die bei anderen eher wenig hervorriefen und umgekehrt.

00:02:12-5 Liwen: It reminded me of some experiences that I had already forgotten. Like questions about Heimat. This feeling, for a long time, I haven't thought about. Jetzt fange ich wieder an, daran zu denken.

00:03:00-6 Adrienne: What you said was exactly what I felt. When I was leaving and the rushing and the waiting and stuff. It was emotional for me. Yeah. Some bits.

00:03:25-3 Nino: It was not that emotional for me. I don't think that I am a less emotional person, but maybe it was because the airport was so empty, well, relatively empty.

00:10:29-8 Elena: I don't know why, but I don't like the airports. For me it's a bad experience. To be in the airport. It's an emotional experience, because I travel a lot now, at this moment. I think, sometimes that I belong nowhere, and I don't like it. For this reason, I don't like the airport. The first time I arrived in Germany it was in Frankfurt. But to me it's the same place. As you say. It's a different airport, but it's the same place.



Abbildung 6: Teilnehmerinnen während der Nachbesprechung am Flughafen Köln-Bonn.

Was den Flughafen als Ort anbelangt, hatten die Frauen ebenfalls sehr unterschiedliche Meinungen: Einige von ihnen gaben an, Flughäfen und die Reise an sich zu genießen (Nino, Ariadna), andere

hingegen äußerten eine starke Aversion gegen das Reisen und den sterilen Ort (Elena, Sara C.). Sie wurden auch an spezifische Situationen erinnert: Isabel erzählte beispielsweise, wie sie in Köln angekommen war und über ihre beiden riesigen Koffer stolperte, als sie alleine am Flughafen durch die Ankunftshalle ging. Ariadna erinnerte sich an den Tag, an dem ihre Eltern sie zum ersten Mal vor einer langen Reise an den Flughafen brachten, und wie sie sich dabei gefühlt hatte. Isabel und Silvia berichteten, wie sich das Gefühl vom Anfang bis zum Ende der Flugreise verändert hatte: Angst und Aufregung wechselten sich ab, bis sich eines der beiden Gefühle stabilisierte.

Schnell führte das Gespräch jedoch weg vom Flughafen und dem Verreisen an sich. Es wurde lebhaft darüber diskutiert, ob und wie man sich durch den Umzug ins Ausland von der Heimat entfernt und sich verändert, wie diese beiden Orte in der eigenen Identität zu vereinbaren sind und wie es ist, alte Verbindungen zu unterbrechen und neue an dem Ankunftsort zu knüpfen.

00:36:07-4 Adrienne: I found it really interesting when you spoke about breaking the connections when you leave. That you have to break all your familiarity with – what shop is good to go to or – where it's nice to sit on a nice day. Any kinds of connection and you totally have to break it. And then you have to form new ones. And for me, I think it's really interesting to note that I have friends at school and we usually stay in the same city. So, you have your school friends when you're at the University. And that's like friends of convenience. It's not friends because you went out and found someone you have something in common with. But here, you make a friend because you get along with that person. So, I think the connections you have a lot more meaning. Because you really try to build them up, like you have to build them up from nothing. It's hard, because you have nothing. The problem with that is you don't have any history with these people. And that's very hard. Not like this person you've known since you're five years old.

00:37:27-1 Adrienne: It's like growing together and trying new things. And: remember that time when you dated that guy? Or whatever, you know? There's plus and minus.

00:37:36-1 Isabel: The other side is also that the new friends you will make or the people you will get to know here, they will know of a new life which the rest of the people, with whom you have shared like your whole life, they won't know at all. Because they won't be here, they don't know anything about your ... This is also something, which I think that connects you a little closer to the friends that you make in the outside. Because it's like a new world which your family or your best friends don't know about. Or you explain, or also cannot know. This is your daily life.

00:38:24-2 Liwen: (...) I wanted to leave the things from China at home. And my mother wanted to give me everything. So much as she could. She sent me everything. I think that I want to leave my ... cultural background in China. I don't want to bring it here. And I think I should go ahead and not look back. But my mother tries to ... I shouldn't forget my country.

00:39:21-8 Nino: Yes, I understand that point very well. But actually, this is not about forgetting your country. It's just that you are now in another constellation, in another situation, and you are just trying to get along with that situation. And it doesn't mean that you are forgetting your country or your society or your family. I have the same situation. For example, when I'm calling them, and they are asking me: do you want us to send you some Georgian spices? No, I don't want it! When I'm in Georgia, of course I cook in the Georgian way, and with Georgian spices. But here in Germany I never

do it. Yeah. I am just trying to live like a German person, more or less. Because ... I don't have this need to transfer the Georgian world to Germany.

Außerdem spielte auch Orientierungslosigkeit eine große Rolle in dem Gespräch: Einige Teilnehmerinnen berichteten von Situationen, in denen sie für einen kurzen Augenblick nicht wussten, in welchem Land sie sich befanden. Oder sie erzählten von Begegnungen mit Menschen, die sie einem anderen geografischen Standort zuordneten, was einen starken Moment der Verwirrung bei ihnen ausgelöst hatte.

Auffällig viele gingen auf eine Aussage aus einem der Texte des *Audio-Walks* ein:

„That's how I always feel when I visit my parents in what I call my hometown: I arrive at a parallel universe, where everything is different and none of the people that usually surround me are there. There are no coinciding people, places or things.“

Viele identifizierten sich mit dem Ausdruck „parallele Universen“, verstanden diesen sowohl als zeitliche wie auch als räumliche Verschiebung, die eine andere Realitätserfahrung zulässt. Dies war auch für mich ein Kernaspekt des Experiments, der durch den Flughafen und die Flugzeuge symbolisiert wird: Die Person verschwindet von einem Ort und taucht an einem neuen wieder auf, doch ist ihr Geist angereichert mit Erfahrungen und Bildern, die in der abwesenden Stadt und mit den Menschen dort generiert wurden. Dies wäre auch mit der zuvor erwähnten Idee der simultan stattfindenden Dimensionen von Said gleichzusetzen.

00:25:28-0 Sara P: I have to separate. Emotional from Spain, what's happening, in my past life ... When you say here about ... (turning pages) parallel universe. It's like this. In the beginning I was feeling like this. As if I was living in a parallel universe. The reality was Germany and the parallel universe was Spain. And I have to make the effort to forget the parallel universe. Because it's really sad to me. To be here and to think all the time of my friends or my family there.

00:26:30-2 Nino: I'm not sure if I quite understood what this parallel universe means. Because ... well ... Actually, when I'm here, I try to integrate myself completely to the German society, to the German situations, but I can't give up my own nationality. So, I'm comparing all the time. Things, how it would be in Georgia. How I would do this in Georgia ... I don't know, is this a parallel universe? I'm not imagining myself there, but I guess it's just my ... mentality? Which is Georgian. And it's a natural process that I am comparing. But I am trying to live here, in this reality. I wouldn't say that I'm homesick or that I would rather be there instead of here. But this comparison is taking place all the time. And this is kind ... That's not very nice. (laughing) Because it's a kind of load, a kind of burden.

00:27:49-0 Adrienne: Because you are doing everything twice.

00:27:49-8 Nino: Yes. And sometimes I'm not comfortable with a decision that I'm making here, but this is a correct decision. But this decision would be different in Georgia. And I have a kind of conflict in myself.

00:28:06-4 Adrienne: I have that too. I think it's normal because you have two cultures, right?

00:28:21-2 Nino: Yeah, but you know? It disturbs me. Because it's really like a burden on my shoulders. And I just can't get rid of it. Yeah.

00:28:31-7 Adrienne: Well, when I was back in Melbourne last year, then I was thinking how I would do things in Germany.

00:28:35-0 Nino: Really? (laughing)

00:28:39-5 Adrienne: So now I have Germany in me too.

00:28:39-0 Nino: Yeah, you are right. When I'm in Georgia I'm not completely Georgian there. And when I see something typically Georgian – „Das nervt!“ I'm getting really angry about it. Even if it would be a totally normal situation in Georgia. But with my partially German mentality, I do not like it. And I'm getting angry about it ... So ... I have a big problem (laughing)

00:29:11-2 Sara P: But with the time for me. I'm always like this, but now I see that the bad side and the good side are the same. And one is one culture and the other is another culture. So, I'm not thinking so much that's good, that's bad. When I'm here, I'm here. When I'm in Italy, I'm in Italy. But the first time it was so.

But the problem is ... that is my problem. Now not any more. Its ok for me now. But it's a problem when I stay in Italy, I'm the German girl. And when I'm in Germany I'm the Italian girl. So, this experience is, for me, it's ok, it's an old experience. Now I am a normal person. This was the past life and the new life doesn't work for the other persons.

00:24:12-6 Elena: I don't have this kind of problem with my identity. But they say that when you leave your country and you arrive, I don't know, in this case to Germany, to work, you have to make the effort to forget this past. Or not the past, but your life without you there.

Die Aussagen der Frauen lassen erkennen, wie viele emotionale und sehr persönliche Themen mit dem Flughafen verknüpft sind. Und doch handelt es sich dabei um einen Ort, der sehr unpersönlich und neutral gehalten wird. Aber genau dies macht ihn zu einer produktiven Projektionsfläche für vergangene Erfahrungen, die an einem anderen Ort wie diesem heraufbeschworen werden. Durch die standardisierte Struktur und Form der Flughäfen fehlen charakteristische Merkmale, die einen spezifischen geografischen Raum ausmachen. Erst in Verbindung mit dem sachlichen Raum liefert der *Audio-Walk* Gedankenanstöße, die persönliche Geschichten hervorrufen und auf die eine oder andere Art mit dem Flughafen und dem Umzug in ein fremdes Land zu tun haben.

Es ist eher unwahrscheinlich, dass man einen Flughafen aufsucht, ohne selbst zu verreisen, jemanden abzuholen oder sonst einer Aufgabe an dem Ort nachzugehen. Man wird auch nicht davon abgehalten, sich darin (außerhalb des kontrollierten Fluggastbereiches) aufzuhalten. Das *Audio-Walk*-Experiment am Flughafen hatte durchaus etwas von einem „*Dérive*“, ein Begriff, den der französische Künstler Guy Debord entwickelt hat und der eine Praxis des Herumschweifens beschreibt:

„In a dérive one or more persons during a certain period drop their relations, their work and leisure activities, and all their other usual motives for movement and action, and let themselves be drawn by the attractions of the terrain and the encounters they find there.“³²⁸

Komplett frei bewegten sich die Teilnehmerinnen zwar nicht, da ihnen die Anweisungen über Kopfhörer geliefert wurden, doch sie hatten an dem Ort keine alltäglichen Aufgaben zu verrichten, sondern konnten den *Audio-Walk* ausführen, der sie zu der zwecklosen Erkundung des Ortes ermutigte. Bestimmte Themen und Aspekte, auf die sie besonders achten sollten, lenkten ebenfalls ihre Aufmerksamkeit, trotzdem dienten diese eher als Anregung und ließen ihnen noch genügend Freiraum, um ihren eigenen Gedanken und ihrer Neugierde zu folgen.

Hier komme ich zurück auf die Idee eines experimentellen Modells oder der Simulation einer alltäglichen Erfahrung, wie ich sie zuvor beschrieben habe. Die Frauen, die erst kürzlich an diesem Flughafen angekommen sind, um ihr Leben in Deutschland zu beginnen, werden dorthin wieder zurückgeführt. Durch den Rahmen, der speziell für sie geschaffen wurde, bekommen sie die Gelegenheit, den Ort ohne zeitlichen Druck zu erkunden und sich Zugang zu ihren eigenen Erinnerungen zu verschaffen, die mit dem Ort oder einem ähnlichen verknüpft sind. Die Momente des Abschiednehmens, der Reise und der Ankunft werden aus einer distanzierten Position heraus simuliert.

Beim diesem *Audio-Walk*-Experiment können durch die Rückkehr an den Ort, wo die erste Erinnerung entstanden ist, interessante Wechselwirkungen die Wahrnehmung der Person aktivieren: Wie war die vergangene Erfahrung? Welche Bilder kehren zurück, wovon werden sie – vor allem was die Emotion anbelangt – ergänzt? Hinzu kommt eine zweite Art des Erinnerns ins Spiel, die sich im Gegensatz dazu nicht steuern lässt, sondern spontan eintritt und meist durch einen externen Impuls ausgelöst wird: die Anamnese. Jean-Francois Augoyard und Henri Torgue zählen zu diesen Impulsen hauptsächlich akustische Laute – Klänge oder Signale –, die für das Evozieren unfreiwilliger Erinnerungen verantwortlich sind.³²⁹

Der Flughafen ist ein Ort, an dem ganz spezifische funktionale Klänge und Signale eingesetzt werden, die zudem einem internationalen Standard entsprechen. Durchsagen werden beispielsweise durch Signale eingeleitet und beendet, aber auch sonst wird im gesamten Raum mit spezifischen Geräten und Klängen gearbeitet, denen man sonst im Alltag nicht begegnet. Daher sind diese für jemanden, der/die öfter mit dem Flugzeug reist, leicht wiederzuerkennen und tragen die Erinnerung an frühere Erfahrungen an einem ähnlichen Ort in sich. Da in jedem Flughafen die Durchsagen auch auf Englisch erfolgen, ist die Wahrscheinlichkeit der Erinnerung noch größer, zumal die Klänge mit denen an anderen Orten übereinstimmen und die Neutralität des Ortes unterstreichen.

Bei der Erfahrung des *Audio-Walk*-Experiments am Flughafen treten zwei Arten der Evokation von Erinnerung auf: einerseits Erinnerungen, die durch eine bewusste Leistung hergestellt werden, und andererseits spontane, unwillkürliche Erinnerungen (Anamnese). Erstere werden durch die

³²⁸ Guy Debord, „Theory of the Dérive (Debord)“, www.bopsecrets.org/SI/2.derive.htm, letzter Zugriff 16.03.2017.

³²⁹ Jean-François Augoyard, Henri Torgue, *Sonic experience. A guide to everyday sounds*, Montreal 2006, S. 21.

mediatisierte, auditive Ebene induziert, Letztere durch die Klänge, die in der Umgebung vorkommen und anhand der Durchlässigkeit der Kopfhörer in das Gehör der Teilnehmerinnen gelangen.

Bei diesem Experiment kam der Aspekt besonders deutlich zum Tragen, dass die Frauen viel Zeit hatten, sich bewusst auf die Erfahrung einzulassen. Jede von ihnen hatte zu dem *Audio-Walk*-Experiment etwas zu sagen, da sie sich sowohl mit dem dafür gewählten Ort als auch mit den Themen identifizierte. Hierbei war besonders auffällig, wie unterschiedlich sie den Flughafen empfanden und wie sehr dies ihre Erfahrung beeinflusst: Sind sie dem Verreisen, der Migration und dem Ort gegenüber positiv eingestellt, so lässt sich dies auch in der Wirkung des *Audio-Walks* ablesen. Sind sie diesbezüglich jedoch eher negativ eingestellt, weil beispielsweise die traurigen Erinnerungen an dem Ort überwiegen, so spiegelt sich dies in ihrer Erfahrung wieder. Und die angesprochenen Themen verstärken dann die bereits vorhandene Stimmung.

Insgesamt war dieser Teil des *Audio-Walk*-Experiments sehr ertragreich: Die Verbindung von Ort und Inhalt hatte für viele Teilnehmerinnen eine intensive Wirkung und führte sie zu einer tiefen Reflexion über den Moment der Ankunft in Deutschland. Auch die formalen Entscheidungen trugen dazu bei: Der gesprochene Text führte sie entlang der unterschiedlichen Bereiche des Flughafens und entlang der Themen, die ihre Emigration berühren. Die Nachbesprechung in der Gruppe versammelte viele lebhaft Berichte, die sich gegenseitig ergänzten und unter Gleichgesinnten geteilt wurde.

Audio-Walk-Experiment 3: Übertragung

Beim „*Disappearing Act*“ spielte die Anamnese bloß eine nebensächliche Rolle, doch in der nächsten Versuchsanordnung bildet die Frage den Ausgangspunkt, ob Anamnese künstlich im Alltag erzeugt werden kann. Die Idee knüpft an die Experimente zur Sensibilisierung an, verwendet jedoch eine entgegengesetzte Herangehensweise. Im zuvor beschriebenen *Audio-Walk* bestand die vorproduzierte Tonspur fast ausschließlich aus Text und Sprache; die Klänge und Signale aus der aktuellen *Soundscape* unterstützten diese spontan und zufällig. Im nächsten Experiment sollte es umgekehrt sein: Die Geräusche, Klänge und Signale aus der künstlichen *Soundscape* sollten die aktuelle auditive Erfahrung infiltrieren und ebenfalls Zufälle, Übereinstimmungen oder Kontraste hervorrufen.

Im Vorfeld bat ich um einen Beitrag der einzelnen Teilnehmerinnen: Sie sollten mir Klänge, Geräusche oder Musik nennen, die für sie stark mit ihrem Herkunftsland in Verbindung stehen. Aus den Beiträgen ergab sich eine durchmischte Liste:

- Messer, das auf einem Holzbrett Lebensmittel zerteilt
- Autohupen im Straßenverkehr
- Schwalben im Frühling
- Klang des spanischen Seiteninstruments „Dulzaina“
- Hintergrundgeräusche einer Sportveranstaltung: Klatschen, Anfeuern, Jubeln
- Rasenmäher

- Zikaden (zwei Mal genannt)³³⁰
- Klangkulisse einer Shopping Mall, bei der sich Menschen lebhaft unterhalten
- Meeresrauschen (zwei Mal genannt)
- Wind, der die Blätter eines Baumes bewegt (zwei Mal genannt)
- Hundegebell
- Krähender Hahn
- Charakteristische Musik bei der Einfahrt der Peking U-Bahn
- Verkäuferinnen, die ihre Ware anpreisen
- Gezwitscher von Spatzen
- Geräusche in einem belebten Café

Wie sie mir später schriftlich und im persönlichen Gespräch mitteilten, empfanden viele der Frauen die Aufgabe, diese Klänge zu identifizieren, als Herausforderung. Einige gaben an, dass die Geräuschkulisse für sie nicht unabhängig von der visuellen Ebene zu denken ist, andere verbanden mit den Geräuschen spezifische Personen, eine bestimmte Jahreszeit und/oder Ereignisse.

Es erschien interessant, diese Angaben zu nutzen, um eine neue *Soundscape* zu entwickeln, die sich aus einer Collage der unterschiedlichen Klänge zusammensetzt. Einige *Field Recordings* erstellte ich selber oder griff auf mein persönliches Archiv zurück, für einen kleinen Teil nutzte ich *Field Recordings* aus einer öffentlich zugänglichen Online-Datenbank. Zwar versuchte ich auch bei spezifischen Klängen, etwa der Peking U-Bahn, so nah an den Geräuschen zu bleiben wie möglich, doch musste ich in einigen Fällen improvisieren, da sich keine authentische Aufnahme herstellen oder finden ließ. Dies nutzte ich jedoch, um Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Orten und Klängen herzustellen: *Field Recordings*, die in einer Shopping Mall in den USA aufgenommen wurden, vermischte ich beispielsweise mit der Geräuschkulisse aus einem Café in Italien.

Bei der Anordnung der einzelnen Klänge innerhalb der Collage entschied ich mich dafür, die Klänge, die eher dem urbanen, städtischen Raum zuzuordnen sind, aneinanderzureihen und in einem anderen Teil die Klänge, die eher Naturgeräuschen und Tieren zuzuordnen sind (Meeresrauschen, Hundegebell etc.), zusammenzuführen. Zwischen den zwei Polen gab es eine längere Übergangsphase, in der der städtische Raum allmählich von Klängen abgelöst wurde, die eher ländlichen Gebieten zuzuordnen sind.

Nachdem das Stück geschnitten und fertiggestellt war, bat ich die Teilnehmerinnen, sich die MP3 anzuhören, während sie einen Weg entlanggingen, den sie in ihrem Alltag häufiger benutzen. Auch hier wurden Kopfhörer und ein portables Gerät eingesetzt, sodass sich die künstliche und die aktuelle *Soundscape* vermischen und durchdringen konnten. Die Klangcollage hatte die Dauer von 20 Minuten, und so lange sollten sie in etwa auch für den zurückzulegenden Weg benötigen. Diesmal entschied ich mich bewusst dafür, das *Audio-Walk*-Experiment nicht als Gruppe auszuführen: Sie sollten den Weg selber auswählen und alleine abgehen. Diese Erfahrung sollte – im Gegensatz zum „*Disappearing Act*“ – innerhalb ihrer alltäglichen Routine stattfinden und das Audio diese direkt beeinflussen.

³³⁰Einige Klänge/Geräusche wurden von mehreren genannt, weshalb sie durch die Anzahl der Angaben in Klammern markiert wurden.

Der Rahmen, in dem dieses Experiment stattfand, ähnelt viel stärker der Situation, im Alltag mobil Musik zu hören: Die Frauen sind alleine unterwegs. Sie befinden sich auf dem Weg zur Arbeit, zur Universität oder zu einer Freizeitaktivität in einer neuen, aber allmählich gewohnteren Umgebung. Da der Weg keiner besonderen Aufmerksamkeit hinsichtlich Orientierung bedarf, ist es möglich, sich auf die klangliche Ebene zu konzentrieren, die sich mit dem Ort verbindet.

Im Gegensatz zum mobilen Musikhören wissen sie im Vorfeld noch nicht, was der Inhalt der MP3-Datei ist. Sie können es zwar ahnen, wenn sie an meine Bitte zurückdenken, doch mehr habe ich bis dahin noch nicht bekannt gegeben. Aus dem Grund soll die Anamnese möglich werden: „Die Anamnese entzieht sich der aktiven Verfügung; ihre ‚ewigen Augenblicke‘ kommen so unkontrolliert wie unvermutet und reißen Löcher ins absichtsvolle Gewebe der aus Erinnerungen komponierten Identität.“³³¹

Ganz unvermutet mag die Anamnese zwar nicht eintreten, da sich die Teilnehmerinnen der künstlichen Situation bewusst sind, doch die Komposition der Klänge und die Überraschung, diese zum ersten Mal in einer gewöhnlichen Alltagssituation zu hören, sollte trotzdem den Effekt hervorrufen, die Erinnerungen zum Vorschein bringen, mit denen sie nicht gerechnet hatten oder die sogar vergessen wurden. Was geschieht, wenn sie in der Kölner Innenstadt unterwegs sind und plötzlich ein Rasenmäher zu hören ist? Oder wenn sie am späten Nachmittag auf der Straße vor ihrem Wohnhaus Zikaden hören? Mich interessierte es herauszufinden, wie sich diese unerwartete Kombination von visuellen und auditiven Eindrücken auf ihre Wahrnehmung auswirkt.

Außerdem erschien es interessant, dieses Experiment in vielen unterschiedlichen Szenarien zu erproben, die vorher nicht genau festgelegt worden waren. Nur eine einzige Präfigurationsebene, die auditiv-mediatisierte, und deren Rezeptionsweise – kopfhörend gehend – wurden dabei fixiert. Die Definition des genauen räumlichen und zeitlichen Rahmens herzustellen wurde den Teilnehmerinnen selbst überlassen.

Im Nachhinein stellte sich heraus, dass die Herangehensweise an unterschiedlichen Stellen des Experiments problematisch war: Dass die Frauen selber Geräusche/Klänge angeben sollte, führte dazu, dass sie beim Anhören der Audio-Datei sehr stark darauf konzentriert waren, die Klänge zu identifizieren, die sie selber übermittelt hatten, und diese mit ihrer Erinnerung abzugleichen. Das aufmerksame Zuhören bekam eine „suchende“ Bewegung, statt sich auf eine spezifische Art von Klängen zu konzentrieren. Für viele war der Moment, als sie mir von den Geräuschen berichtet hatten, viel präsenter als die Erinnerung, die sie damit verbanden. Durch die Vorgabe, Klänge aus ihrer Heimatstadt auszusuchen, gab ich außerdem vor, woran die Teilnehmerinnen denken sollten. Die Gedanken wurden somit in diese Richtung kanalisiert.

00:02:06-7 Adrienne: (...) I thought about how I had written to you and how I had to think about it. But because I already had to think about it, then it just made this... remembering of this moment stronger.

³³¹ Aleida Assmann, *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, München 2010, S. 107.



Abbildung 7: Teilnehmerinnen während der Nachbesprechung im Park.

00:03:15-2 Xinyun: (...) That if you ask me, when you listen to the music or the sound, if it reminds me of the home town ... When you say this, you force us to think about our home town. Did I? Think about ... Am I thinking about my hometown? It's the same feeling.

Die Suggestion ist sehr präsent und die Frage nach den Klängen überlagert einen früheren Moment, der eigentlich der bedeutsamere sein sollte. Sie konnten außerdem beide Momente nicht mehr auseinanderhalten, da die Erinnerung, die mit ihrem Herkunftsland verknüpft ist, und der Moment, an dem sie sich bewusst daran erinnern sollten, untrennbar miteinander verwoben sind. Theoretisch wäre es zwar trotzdem möglich, die Anamnese auszulösen, doch durch die Vorbereitung durchschauten sie die Idee der *Soundscape* schnell und ordneten sie als eine abstrakte Klangkulissee ein, die sich wenig bis gar nicht mit der Umgebung zu verbinden vermochte.

Eine zweite Herausforderung bildete der lose zeitliche und räumliche Rahmen, in dem die *Walks* durchgeführt wurden: Einerseits fehlten visuelle Bezugspunkte zu dem Gehörten in der direkten Umgebung, das Hörerlebnis unterschied sich recht wenig von der *auditory bubble* des mobilen Musikhörens: Selbst wenn sie intuitiv versuchten, die einzelnen klanglichen Elemente mit der Umwelt zusammenzubringen, fiel dies ihnen eher schwer.

00:00:20-1 Adrienne: And when I had the recording device and I was listening, I was really present. Because it was not just visual but also auditory. It was emphasizing everything. And I was really in this moment right now. And today I listened to the atmosphere while walking.

And then ... It was really hard to be there. Because the sound makes it so real. When we were listening to recordings of being in the *Hauptbahnhof*. You shut your eyes and you are totally there. And you feel like the people are touching you and ... And the sense then being actually super strong. (This time) it was really hard to be in the moment. Because, especially my *Walk*, from where I live, down here, and then up into the park. And the start of the recording was like nature sounds and birds and the water, super relaxing, but it's exactly the contrast of here. When I got to the park it was like the city sounds and stuff. I was just transported to the soundscape, trying to imagine what was happening. It was just interesting to notice that I was really the opposite of present today.

Wie Adrienne schilderten auch weitere Frauen, dass die Konzentration in diesem losen Experiment eine andere war: Im Kontrast zu den ersten beiden Treffen befanden sie sich in einem regulären Teil ihres Tagesablaufs, waren auf dem Weg irgendwohin und widmeten ihre Aufmerksamkeit nicht – wie im Flughafen – ausschließlich der Erfahrung des *Audio-Walk-Experiments*. Dies könnte zwar ebenfalls als Vorteil für das Experiment gedeutet werden, da so die Klänge ganz spontan auf die Teilnehmerinnen wirken und etwas auslösen können. Oftmals waren diese jedoch nicht auffällig oder prägnant genug, um ihre Aufmerksamkeit zu wecken. Die Beiläufigkeit, mit der die Klänge in der Situation rezipiert wurden, führte letztendlich dazu, dass das Ziel des Experiments verfehlt wurde.

Trotzdem war dieses *Audio-Walk-Experiment* auf formaler Ebene für den weiteren Verlauf der Experimentreihe aufschlussreich: Zum einen wurde deutlich, wie wichtig eine direkte Verknüpfung zwischen Audio und Umgebung ist, damit die Erfahrung sinnhaft-bedeutsam aufgeladen werden kann. Dies ist sowohl der Fall, wenn Klang und Umgebung bewusst kontrastieren oder so zueinander passen, dass sich die aktuelle und die künstliche *Soundscape* untrennbar miteinander verflechten. Zum anderen zeigte dieser Versuch auch, dass ein klar definierter Rahmen für die Treffen und die Experimente eine wichtige Voraussetzung für eine ungeteilte, konzentrierte Erfahrung ist. Befindet sich das *Audio-Walk-Experiment* außerhalb der „biografischen und historischen Zeit“ und hebt sich davon ab, so kann es aus der Distanz – von diesem künstlerischen Experiment heraus – in den Kontext der eigenen Lebenswelt eingepasst werden.³³² Zudem identifizierten die Frauen die Synästhesie als eine grundlegende Eigenschaft der Erinnerung. Sie gaben an, es sei einfacher, eine Atmosphäre oder Phänomene zu identifizieren, die über mehrere Sinne gleichzeitig wahrgenommen werden, als sich auf einen einzigen Sinn zu konzentrieren:

00:27:06-9 Ariadna: For me the food is the most important translation. Or the song, like this, or an atmosphere, old things, typical things like mariachis, remind me immediately, of course. But it's typical. But for me: in my interior, it's just like a desert sound. And has nothing to do with my real city. But the atmosphere that I want to remember in Mexico is desert. Desert in the north of Mexico. The trains, the air. I can see the landscape.

...

00:30:54-2 Xinyun: When I come back, I also wonder why I get used so quickly and I already can see Cologne as my third home town maybe. When I'm thinking about which sounds, the typical sounds from my hometown, it's really hard to find.

...

00:34:04-6 Sara P: For me it's more when I smell something. For example, I was in Freiburg in a park and there was lavender, and I did so (moves hand) and I was immediately in a garden where I was as a child. And I cried because it was so strong. That is something that you search. But normally it was not with sound.

Sich lediglich auf den Klang zu beschränken, fiel in diesem Experiment vielen der Teilnehmerinnen schwer. Geräusche trügen zwar zu der Erfahrung bei, die in der Erinnerung gespeichert ist, doch sie sei weniger spezifisch oder definierbar als andere Elemente, die entweder durch ihren Geruch (Lavendel), ihren Geschmack (das mexikanische Essen) oder durch ein Zusammenspiel der unterschiedlichen Sinne charakteristisch ist.

³³² Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 75.

Dies ist ebenfalls ein Anzeichen dafür, wie wenig gerichtet die Wahrnehmung der Klänge eines bestimmten Ortes ist. Viele unterschiedliche Komponenten machen die Klangkulisse aus, diese sind schwer auseinanderzuhalten. Durch die Kombination der unterschiedlichen klanglichen Elemente in einer *Soundscape* wurde zudem der Fokus von einer einzigen spezifischen Klangsituation weggeführt. Ich beabsichtigte dadurch eine Vielfalt an Motiven zu bündeln, sodass die unterschiedlichen genannten Klänge für alle zugänglich waren und der Überraschungseffekt erzeugt wird, der für die Anamnese notwendig ist. Doch dies führte stattdessen zur Zerstreuung der Aufmerksamkeit. Die Annahme, dass die Erinnerung in Form eines spezifischen Klangs auch die Erinnerungen der anderen triggert, erfüllte sich nicht.

Die gesammelten Erfahrungen trugen zu der Entwicklung des darauffolgenden Experiments bei: Dieses wurde wieder innerhalb eines gemeinsamen Treffens ausgeführt, konzentrierte sich auf die Überlagerung einer einzigen *Soundscape* auf die ihr zugehörige baulich gestaltete Umgebung und auf die Verbindung der unterschiedlichen sinnlichen – direkter und medial vermittelter – Eindrücke.

Audio-Walk-Experiment 4: Überlagerung

Vor dem Hintergrund der Übertragung einer *Soundscape* interessierte mich der klangliche und atmosphärische Kontrast zwischen Tag und Nacht. Thematisch bot sich ein städtischer Park ideal für dieses Experiment an. Ausgangspunkt für das letzte *Audio-Walk*-Experiment in der Reihe, das im April 2014 stattfand, bildete daher die Frage: Was geschieht, wenn man den Park bei Nacht durchschreitet, während man sich die *Soundscape* anhört, die tagsüber am selben Ort aufgenommen wurde?

Im Vorfeld zu dem *Audio-Walk*-Experiment definierte ich eine Route in einem Park in der Kölner Innenstadt, dem Volksgarten. Die Wege im Park erlauben einen Rundgang, bei dem sich dicht bewaldete Abschnitte mit engen Wegen und weitläufige Areale abwechseln. Diese werden tagsüber von Fußgänger*innen, Jogger*innen, Fahrradfahrer*innen, spielenden Kindern und Hunden genutzt. Obwohl es sich um eine ruhige, sichere Gegend handelt, ist der Park nach Anbruch der Dunkelheit menschenleer. Nur vereinzelt durqueren Fahrradfahrer*innen oder Fußgänger*innen den Ort. Es existiert ein starker Kontrast zwischen Tag und Nacht: Bei Anbruch der Dunkelheit wirkt der Volksgarten verlassen und an einigen Stellen bedrohlich. Die engeren Wege sind dunkel, während die weitläufigeren hell ausgeleuchtet sind, was einen interessanten Kontrast für den gewählten Weg bietet.

Ich definierte eine Route und nahm die *Field Recordings* an einem Sonntag um die Mittagszeit auf. An dem Tag war der Park stark frequentiert. Für die Aufnahme nutzte ich binaurale Mikrofone, sodass der Parcours räumlich gerichtet aufgezeichnet wurde. Die resultierende Datei wurde als MP3 an die Teilnehmerinnen gesandt, die sie sich auf ihre Geräte überspielen und zu dem nächsten Treffen mitbringen sollten. Zusätzlich zu der Datei sandte ich ihnen auch Informationen zum Ablauf des *Audio-Walk*-Experiments zu.

Einige Tage später traf ich die Gruppe nach Anbruch der Dunkelheit vor dem Eingang zum Park. Die Route und Vorgehensweise erklärte ich zu Beginn und bemerkte, dass einige der Frauen etwas

angespannt, andere dagegen eher locker wirkten und sich auf die Erfahrung freuten. Ich erklärte ihnen, dass dieser Ort auch bei Nacht sicher sei, dass um den Park herum größere Straßen entlangführen und dass die Gruppe zusammenbleiben würde.

Die Frauen gingen jeweils mit einem Abstand von einer halben Minute los. Ich blieb gut sichtbar am Startpunkt zurück und wartete auf die Rückkehr der Gruppe. An zwei Abenden in Folge hatte ich vor dem Experiment die Datei im Park selbst ausprobiert. Da die Audio-Datei auf mich und zwei weitere Probandinnen eine starke Wirkung hatte, entschied ich mich dafür, an dem Startpunkt zu bleiben für den Fall, dass eine der Teilnehmerinnen das Experiment abbrechen sollte.

Nach den 20 Minuten, die eine Runde im Park dauert, kehrten die Frauen nacheinander zurück. Schon an ihrem Gesichtsausdruck konnte ich erkennen, wie unterschiedlich sie den *Walk* wahrgenommen hatten: Alle wirkten erleichtert, den Park wieder verlassen zu haben, doch einige waren eher ernst und nervös, während ein zweiter Teil der Gruppe heiter und entspannt wirkte.



Abbildung 8: Teilnehmerin während des Audio-Walk-Experiments im Volksgarten, Köln.

Für die Feedback-Runde zogen wir uns in ein ruhiges Lokal in der Nähe zurück. Schon auf dem Weg dorthin gab es viele einzelne Unterhaltungen zwischen den Frauen. Dort angekommen vereinte sich die Diskussionsrunde zu einem gemeinsamen Gespräch. Tatsächlich differierten die Meinungen sehr: Während einige das *Audio-Walk*-Experiment als ein Wahrnehmungsexperiment genießen konnten und es als eine intensive, interessante Erfahrung beschrieben, war es für andere eine sehr negative Erfahrung, die sie fast schon als Zumutung empfanden.

Bei allen wurde jedoch eine ständige Suchbewegung ausgelöst: Da sie Personen, Fahrzeuge und Tiere hörten, so als befänden sich diese in der aktuellen Umgebung, schauten sie sich oft um, vergewisserten sich, dass tatsächlich niemand hinter ihnen ging, und versuchten immer, im Raum die Quelle des jeweiligen Geräusches zu finden. Die Dunkelheit erschwerte dies an einigen Stellen des Parks, was dazu führte, dass sie sich angreifbar oder verunsichert fühlten. Die Übereinstimmung der eigenen körperlichen Anwesenheit mit dem Ort, an dem die *Soundscape* aufgenommen worden war, führte dazu, dass sie sich sehr realistisch mit der aktuellen *Soundscape* zusammenfügte. Die abwesenden Akteur*innen bevölkerten den Umraum, ohne visuelle Anzeichen für ihre Präsenz zu geben.

An dieser Stelle spalteten sich die Meinungen: Die erste Gruppe verstand nach kurzer Zeit, wie die Aufnahme zustande gekommen war, und konnte sich der Erfahrung uneingeschränkt hingeben. Sie fand es beispielsweise interessant, Gezwitscher von unterschiedlichen Vogelarten zu hören, während sie zu einer Tageszeit unterwegs waren, an der diese Tiere selten zu hören, geschweige denn zu sehen sind. Sara P. beschrieb, dass sie sich durch die Klänge einen warmen Sommertag vorgestellt und sich dort hintransportiert gefühlt habe. Andere aus dieser Gruppe empfanden es als sehr unheimlich, bei Dunkelheit durch den Park zu gehen, stellten sich dieser Herausforderung jedoch auf spielerische Art und Weise. Sie fühlten sich durch die Gruppe und meine Zusicherung in einem geschützten Raum und blendeten potenzielle reale Bedrohungen aus.

Dem gegenüber stand eine zweite Gruppe, die der Meinung war, der Park an sich sei bei Dunkelheit schon angsteinflößend genug. Besonders zwei Frauen werteten die Erfahrung als negativ. Die erste, Sara C., beschrieb die Begegnungen mit den auditiv erzeugten Situationen als äußerst unangenehm, da sie sich fühlte, als müsse sie ständig auf der Hut sein. Das Gefühl von Kontrollverlust, das sich bei ihr einstellte, ließ sie den gesamten Rundgang völlig angespannt ausführen. Durch die künstliche *Soundscape* fühlte sie sich zusätzlich ausgeliefert, da sie so potenzielle Gefahren in der Umgebung, die sich klanglich ankündigten, überhören oder mit den artifiziellen Klängen verwechseln könnte.

Ähnlich ging es Adrienne, wobei ihre Erfahrung durch detailliertes Wissen über aktuelle Ereignisse in ihrem Herkunftsland Australien stark beeinflusst wurde. Ihre Reaktion auf das *Audio-Walk*-Experiment hob sich von denen anderer Teilnehmerinnen eindeutig ab. Sie schilderte, dass in den vergangenen Monaten in verschiedenen australischen Städten Überfälle auf Frauen stattgefunden hatten. Teilweise wurden diese am helllichten Tag verübt, einige der Vorfälle hatten zudem in innerstädtischen Parks stattgefunden. Sie hatte die Nachrichten stets verfolgt und sich regelmäßig mit Personen, die in Australien leben, über das Thema ausgetauscht. Deshalb waren die Informationen und Bilder in ihrem Gedächtnis sehr präsent. Die Ohnmacht der Tatsache gegenüber, dass Frauen an ihrem Heimatort zum Opfer von Gewalt werden, und die Angst davor, dass Freundinnen und Familienmitgliedern etwas zustoßen könnte, prägten ihre Wahrnehmung auf bedeutende Art und Weise. Die räumliche Distanz verstärkte dieses Gefühl. Im Nachhinein teilte sie mit, dass sie nur widerwillig und mit einer gewissen Anspannung überhaupt zu dem Treffen gekommen war.

Als Adrienne nun mit Kopfhörern durch den Park ging, wurde sie auf einer anderen Ebene mit ihren Ängsten konfrontiert. Indem sie körperlich in den Raum eintrat – den potenziellen Tatort verschiedener Überfälle – und sich selber der Dunkelheit und den möglichen Bedrohungen aussetzte, war die Gefahr für sie sehr präsent. Die Angst, die sich zuvor auf das Wohlbefinden von Menschen bezog, die sich in einem weit entfernten Land aufhielten, übertrug sich nun auf die eigene Situation.

Durch das Bewusstsein für diese zwei „simultan stattfindende Dimensionen“ übertrug sie das Wissen von dem einen geografischen Ort auf einen anderen. Die Bilder und Geschichten wurden im Raum um sie herum heraufbeschworen. Ihre persönliche Sensibilisierung für den Ort veränderte grundlegend ihre Erfahrung: Adrienne gab an, die Kopfhörer im Park mehrmals abgenommen und sich überlegt zu haben, ob sie das *Audio-Walk*-Experiment abbrechen soll. Sie war regelrecht empört darüber, dass ich sie dieser Situation ausgesetzt hatte. Die gesamte Runde im Park empfand sie als eine Qual. Die Erfahrung steigerte sich zu einer sinnhaft-bedeutsamen, deren Intensität jedoch von extrem negativen Gefühlen und Gedanken durchdrungen wurde.

Da die Augen im Dunkeln wenig sehen können, ist man gezwungen, sich auf die Ohren zu verlassen, um Gefahren rechtzeitig zu erkennen. Wenn jedoch das Gehörte nicht dem entspricht, was sich im aktuellen Moment ereignet, ist auch der Hörsinn nicht für die Orientierung zu gebrauchen. Statt eine Schutzhülle zu kreieren, beeinträchtigen die Kopfhörer in diesem Fall die sinnliche Wahrnehmung, sodass die kopfhörende Person angreifbarer wird. Zwei Sinne, die primär zur Navigation und Orientierung genutzt werden, funktionieren somit nur eingeschränkt und kreieren ein Gefühl von Ohnmacht und Unsicherheit.

Die Verunsicherung wird dadurch verstärkt, dass die Klänge der aktuellen Umgebung entstammen. Dies führt wiederum zu einem Zustand, der mit Schafers Begriff der Schizophonie übereinstimmt.³³³ Die Einschränkung der Sinne und die Verwirrung durch die klangliche Ebene fügen sich zusammen und beeinflussen die Wahrnehmung der gesamten Situation. Die Orientierung wird plötzlich zur Herausforderung, durch die bedrohliche Dunkelheit im Park wird sie zudem zu einer dringenden Priorität. Deshalb führt dieses *Audio-Walk*-Experiment zu einer intensiven Erfahrung, die auch heftige Reaktionen wie die von Adrienne hervorbringen kann.

Innerhalb ihrer Erzählung kam sie auf einen weiteren Grund zu sprechen, der ihre Verärgerung ausgelöst hatte: die Reaktion der australischen Polizei auf diese Vorfälle. In einem Radio-Interview erklärte ein Ermittler des Melbourners Morddezernats namens Mick Hughes, als Lösung solle der Einsatz von Überwachungssystemen verstärkt werden; gleichzeitig riet er der weiblichen Bevölkerung, nicht mehr alleine in Parkanlagen oder nach Anbruch der Dunkelheit unbegleitet unterwegs zu sein.³³⁴ Adrienne empörte diese Reaktion, da sie einer gängigen Logik entspreche, die Bewegungsfreiheit der Frau einzuschränken, um diese zu schützen. Diese Argumentation, so meinte sie, mache nur die Ohnmacht deutlich, die gegenüber den Tätern existiert und die das Leben derjenigen beeinträchtigt, die davon potenziell bedroht sind.

Das *Audio-Walk*-Experiment hat somit weitere Reflexionen ausgelöst, die über die unmittelbare Erfahrung hinausgehen. Viele der Teilnehmerinnen bemerkten erst im Nachhinein, dass sie abends viele Orte meiden, ohne bewusst darüber nachzudenken. Außerdem stellten einige fest, dass sich ein befreiendes Gefühl breitmachte, als sie sich durch den Park bewegten: Die Dunkelheit bietet eine schützende Qualität, die vor den aufdringlichen Blicken anderer abschirmt.

Dieser Versuch und die rege Diskussion, die dadurch ausgelöst wurde, bewirkten auch bei mir eine Reflexion über die Bewegungsfreiheit der Frau und darüber, den Park als Kulisse und Schauplatz für einen *Audio-Walk* zu nutzen. Vor allem interessierte mich, wie Ort und Thema mit der Dunkelheit in Verbindung stehen: Letztere kann gleichzeitig bedrohlich und schutzbietend sein und verändert grundlegend die Atmosphäre eines Ortes.

³³³ McCartney, „Soundwalking“, S. 223.

³³⁴ James Carleton, „Random murder of 17-year-old Melbourne girl sends shockwaves through community“, www.abc.net.au/radionational/programs/breakfast/police-release-cctv-footage-of/6331228, letzter Zugriff 15.11.2017.

2.4. „The Strange Half-Absence of Wandering at Night“

Die intensive Erfahrung und die Themen, die in dem letzten Versuch angesprochen wurden, boten großes Potenzial, um in einer weiteren Arbeit eingehend ausformuliert zu werden. Die Erkenntnisse aus diesem und den vorherigen Experimenten waren maßgeblich für die Entwicklung des *Audio-Walks* „The Strange Half-Absence of Wandering at Night“. ³³⁵ Sowohl Materialien, die in den vorherigen Experimenten genutzt wurden, als auch die Erkenntnisse daraus flossen dort mit ein.

In dem vorherigen Kapitel wurde diese Arbeit zwar schon umschrieben, an dieser Stelle möchte ich jedoch ausführlich auf ihre Entwicklung vor dem Hintergrund der Experimentreihe eingehen. Die künstlerische Forschung besteht in dem Zusammenhang aus einer Verbindung praktischer Ansätze – den hier beschriebenen Versuchsanordnungen – und einer langwierigen theoretischen Beschäftigung mit den behandelten Themen.

Der Moment der Ankunft und die Frage danach, wie dieser die Wahrnehmung beeinflusst, steht in dem *Audio-Walk* zwar nicht im Mittelpunkt, die Beobachtungen der Teilnehmerinnen, die aus dieser besonderen Perspektive hervorgehen, bilden jedoch einen wichtigen Ausgangspunkt für die Entwicklung der Arbeit. Die Frauen lieferten verschiedene Sichtweisen auf das Phänomen, im Dunkeln spazieren zu gehen. Ihre Wahrnehmung ist einerseits durch Erfahrungen und kulturelle Normen in anderen Ländern geprägt, andererseits dadurch besonders sensibilisiert, dass sie gerade erst nach Deutschland gezogen sind und den Park, den sie bei Nacht durchschritten, noch nicht kannten.

Ein weiterer Aspekt, der ihre Erfahrung prägt, ist die Teilnahme an der Versuchsreihe: Durch die regelmäßigen Treffen, die Experimente und den regen Austausch über ihre Wahrnehmung sind sie zum Zeitpunkt des letzten *Audio-Walk*-Experiments schon als Gruppe eingestimmt. Es hat sich inzwischen auch eine bestimmte Art und Weise etabliert, über diese Erfahrungen zu sprechen. Die Frauen haben verschiedene Situationen und Inszenierungen ausprobiert, sie sind sowohl mit *Soundscapes* vertraut, die aus Klängen und Geräuschen bestehen, als auch mit *Audio-Walks*, in denen nur Sprache und Anweisungen genutzt werden. Sie haben unterschiedliche Orte gehend erkundet, das Umherschweifen und Beobachten ist ihnen als ein Teil der Methode vertraut. All diese Aktivitäten führten sie mit gesteigerter Aufmerksamkeit durch. Ihre Wahrnehmung ist von den vorherigen Erlebnissen und von den Feedbackrunden geschärft. Als Gruppe sind sie eingeweiht in diese Erfahrung. Somit sind sie nicht mehr nur Expertinnen für das Thema der kürzlich erfolgten Migration, sondern auch für die Erfahrungen mit *Audio-Walks* und *Soundwalks*.

Im letzten Experiment wird die Dunkelheit als Komponente hinzugefügt. Die Einschränkung des Sehsinns trägt – zusätzlich zu dem gewählten Ort – zur Intensität der Erfahrung bei. Die Versuchsreihe kann somit ebenfalls als Steigerung betrachtet werden: Die Teilnehmerinnen werden an die Erfahrung des *Audio-Walks* herangeführt, erproben unterschiedliche Szenarien und gewöhnen sich an das Phänomen der Schizophonie, ebenso wie an die unterschiedlichen Facetten der künstlerischen Strategie. Schließlich werden sie auf eine neue und intensive Art und Weise herausgefordert, in der die Reaktion von Seh- und Hörsinn gemindert wird.

³³⁵ Auch hier waren Titel und Inhalt auf Englisch, da dies die Sprache ist, mit der die Gruppe kommunizierte.

Es spielt außerdem eine besondere Rolle, dass es sich bei den Teilnehmerinnen um Frauen handelt: Das Spaziergehen ist nach Anbruch der Dunkelheit in bestimmten Ländern und/oder innerhalb gewisser Gebiete für Frauen ein Wagnis, da sie – stärker als Männer – potenziell Gefahren ausgesetzt sind und in vielen Fällen dies auch verinnerlicht haben. Daraus resultiert, dass sie sich selber dagegen entscheiden oder gesellschaftliche Normen sie daran hindern, frei und furchtlos zu jeder Uhrzeit umherzugehen.

Sandra Gabriele, die zusammen mit Andra McCartney nächtliche *Soundwalking*-Experimente als Teil ihre Forschung unternommen hat, sieht einen Widerspruch darin, dass sie im Dunkeln einerseits unsichtbarer und somit freier agieren kann, sich andererseits jedoch vor möglichen Angreifern in Acht nehmen muss:

„I straddle the twin sides of the risk that I’m taking – the vulnerability it creates in me as I place myself in the dark, all those stories of men attacking women in the dark, jumping out from behind bushes, yet enjoying the power it gives me to observe unnoticed, to take up the position of night walker, of flâneuse.“³³⁶

Die Geschichten über Frauen, die nachts überfallen werden, begleiten sie und schärfen maßgeblich ihre Wahrnehmung. Zugleich beschreibt Gabriele aber auch ein Gefühl von *Agency* und Macht, welche durch die eigene Unsichtbarkeit bei Nacht hervorgerufen wird.

In dem Artikel von Andra McCartney und Sandra Gabriele über ihre Erfahrungen mit nächtlichen *Soundwalks* unter Berücksichtigung ihres Geschlechts begegnete mir zum ersten Mal das Thema der weiblichen *Flaneurin*: ein weibliches Pendant zu dem distanzierten männlichen, kritischen Beobachter der Städte. Dass diese weibliche Figur zusätzlich in der Nacht in Erscheinung tritt, erwies sich für mich als besonders spannend: Bisher stand im Mittelpunkt meiner *Audio-Walk*-Experimente die Absicht, Frauen auf ihre Umwelt blicken zu lassen und die eigene Wahrnehmung in den Zusammenhang mit dem Ort zu stellen.

Das Thema der weiblichen *Flaneurin* eröffnete somit zwei weitere wichtige Perspektiven auf die *Audio-Walk*-Experimente und die weibliche Migration: erstens das Von-anderen-beobachtet-Werden und zweitens die Dunkelheit, in der Momente der Unsichtbarkeit generiert werden. Während die Frauen bei Tageslicht vor allem dem männlichen Blick („male gaze“³³⁷) ausgesetzt sind, können sie im Dunkeln selber zu Beobachtenden werden. Dabei laufen sie jedoch trotzdem Gefahr, von Personen erblickt zu werden, die sich ebenfalls im Schutz der Dunkelheit befinden.

Der Text von Gabriele und McCartney war der erste Zugang zu einer Reihe wissenschaftlicher Texte, die sich mit der weiblichen *Flaneurin* auseinandersetzen. Im Zuge einer breiten Recherche fand ich neben Elizabeth Wilson und Linda McDowell, die in dem Artikel genannt werden, viele weitere Wissenschaftlerinnen – ausschließlich Frauen –, die sich mit dem Thema befassen. Genauer gesagt mit den Fragen, ob diese Figur zur selben Zeit wie der männliche *Flaneur* – Ende des 19. Jahrhunderts

³³⁶ Andra McCartney, Sandra Gabriele, „Soundwalking at Night. A Research Project“.

³³⁷ Der Begriff wurde von der Filmwissenschaftlerin Laura Mulvey geprägt: Laura Mulvey, „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, in: *Screen* 16 (1975), S. 6–18.

– in mitteleuropäischen Städten existiert hat³³⁸, welche realen oder literarischen Figuren diese verkörpert haben³³⁹ und wie sich ihre Erfahrung von dem männlichen Pendant unterscheidet.³⁴⁰ Gleichzeitig wurde auch oft versucht, diese Ideen auf die heutige Zeit zu übertragen, um danach zu fragen, wie sich die Bedingungen für Frauen verändert haben. Die Wahrnehmung der Frau und ihr Verhältnis zum öffentlichen Raum stehen wie in meinen *Audio-Walk*-Experimenten im Mittelpunkt, wobei in den Texten ganz unterschiedliche Facetten hervorgehoben werden.

Nur selten wird in den wissenschaftlichen Auseinandersetzungen die *Flaneurin* in der Nacht verortet. Einige Texte beschreiben lediglich die gesetzlichen und/oder kulturellen Einschränkungen und Hürden für das nächtliche Spaziergehen als Frau. Der oben genannte Artikel ist außerdem der einzige mir bekannte, der diese Figur im Zusammenhang mit *Soundwalks* nennt. Diese drei Themen – *Flaneurin*, *Soundwalk*, Nacht – zusammenzubringen, erschien mir gerade deshalb relevant. Schließlich erlebten die männlichen Flaneure wesentlich weniger Hindernisse, da ihnen bezüglich des Umherschweifens in der Stadt wenige gesellschaftliche Normen und Einschränkungen auferlegt sind. Der Ich-Erzähler und Protagonist aus Edgar Allan Poes „The Man of The Crowd“ („Der Mann in der Menge“) folgt beispielsweise durchgehend über einen Tag und eine Nacht hinweg einem Fremden.³⁴¹ Weder er selber noch der Verfolgte ziehen sich nachts zurück oder müssen sich anderweitig in Acht nehmen. Aber auch reale Figuren, die als Flaneure identifiziert wurden, wie André Breton³⁴² oder Walter Benjamin, nutzen die Nacht, um die Stadt zu erkunden und ihren Interessen und Begierden nachzugehen. Im surrealistischen Bummeln werden die Frauen des Nachts von den Flâneuren aufgesucht – sie werden von den Männern gefunden.

Demgegenüber mussten viele der Frauen Begründungen für das ziellose Umherschweifen (er-)finden, wie beispielsweise die Schriftstellerin Virginia Woolf: In der *Kurzgeschichte* „*Street Haunting*“³⁴³ ist der Einkauf eines Bleistifts die Motivation für einen – nur bedingt ziellosen – Streifzug Woolfs durch die Stadt. Eine andere Strategie nutzt George Sand, um unbemerkt in der Menge aufzugehen: Sie berichtet in ihren Schriften von den Vorzügen, sich als Frau mit Männerkleidung auszurüsten, zu verkleiden und so durch die Stadt zu gehen. Andere Frauen wie Sylvia Plath beschreiben es als Bürde, eine Frau zu sein. Es hindere sie nicht nur daran, ihre Neugierde und Freiheit auszukosten, sondern auch als Künstlerin tätig zu sein. In filmwissenschaftlichen Artikeln werden oft Reisende als *Flaneurinnen* dargestellt: so etwa die Figur Princess Anne, die in dem Film „*Roman Holiday*“³⁴⁴ (1953) von William Wyler die italienische Hauptstadt erkundet. Oder die Protagonistin Charlotte aus *Sophia*

³³⁸ Anke Gleber, *The art of taking a walk. Flanerie, literature, and film in Weimar culture*, Princeton, New Jersey 1999.

³³⁹ Rachel Bowlby, „Walking, women and writing. Virginia Woolf as flâneuse“, in: *Tropismes L'Errance*, 1991, S. 207–232.

³⁴⁰ Griselda Pollock (Hg.), *Vision and difference. Femininity, feminism and histories of art*, London 1994.

³⁴¹ Edgar Allan Poe, *Der Untergang des Hauses Usher*, Berlin 1927.

³⁴² André Breton, *Nadja*, Pfullingen 1960.

³⁴³ Richard Nordquist, „Virginia Woolf's 'Street Haunting: A London Adventure'. Writer Freezes City in Time Between World Wars“, <<https://www.thoughtco.com/street-haunting-a-london-adventure-woolf-1690294>>, letzter Zugriff 06.03.2018.

³⁴⁴ William Wyler u.a., *Roman holiday. Screenplay*, Los Angeles 1953.

Coppolas „*Lost in Translation*“³⁴⁵ (2003), eine junge Nordamerikanerin, die alleine und ziellos durch die Straßen von Tokio streift.

Bei meiner Recherche kamen viele unterschiedliche reale Personen sowie fiktive Charaktere aus Literatur und Film zusammen, die als *Flaneurinnen* gedeutet werden können: Frauen, die auf die eine oder andere Weise in der Stadt umherschweifen und die Orte und die Menschen darin aus der Distanz betrachten. Dieser Blick entsteht aus einer speziellen Position heraus: sei es, weil die Frauen als Fremde auf eine ihnen unbekannte Kultur und Sprache treffen, weil sie durch Veränderungen in ihrem Aussehen die Umgebung anders wahrnehmen können oder weil sie sich lediglich die Zeit und den Raum nehmen, in die Betrachterposition zu wechseln.³⁴⁶

Die unterschiedlichen Herangehensweisen, Bilder und Aussagen sollten in meinem *Audio-Walk* miteinander verwoben werden. So entschied ich mich dafür, all diese Frauen und ihre Perspektiven zu integrieren und ihnen symbolisch meine Stimme zu leihen. In einen selbst geschriebenen Text integrierte ich Zitate und beschloss, die einzelnen Teilnehmer*innen eine Route im Park entlangzuführen, während der Tag zur Nacht wird und die Dunkelheit allmählich den Raum einnimmt und die Atmosphäre transformiert.

Viele der Ideen, die in dem *Audio-Walk* aufgegriffen wurden, entstanden aus den Gesprächen und Erfahrungen der Versuchsreihe. In dieser wurden die Teilnehmerinnen ebenfalls zu *Flaneurinnen* und erkundeten die Stadt als Neuankömmlinge. Vor dem Hintergrund, dass „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ bei Anbruch der Dunkelheit stattfinden sollte, war das *Audio-Walk*-Experiment im Park ausschlaggebend für die Stimmung, die darin erzeugt wird. Der *Audio-Walk* sollte durchaus die unheimliche Atmosphäre des Ortes transportieren, aber gleichzeitig eine Transformation in der Wahrnehmung der dunklen Nacht erlauben: Die Dunkelheit wird in dem *Audio-Walk* als eine weibliche Figur dargestellt, die ihren schwarzen Mantel schützend um uns legt. Ganz im Sinne der Idee, die Frauen darin zu bestärken, sich den Raum zurückzuerobern und diesen ohne Angst zu beschreiten. Nach Beendigung des *Audio-Walks* sollte beim Publikum ein anderes Gefühl der Situation gegenüber zurückbleiben. Die Atmosphäre ist somit eine übergeordnete Ebene, die ich mithilfe des verwendeten Textes, der *Soundscape* und den anderen Materialien entstehen lassen wollte.

Neben den Ideen und der Stimmung wurden für den *Audio-Walk* auch ganz konkret Materialien aus den *Audio-Walk*-Experimenten genutzt: Einige Auszüge aus *Field Recordings* mit binauralen Mikrofonen fanden beispielsweise darin Eingang. Durch die Experimente wurden mir maßgebliche Prinzipien für die Verwendung solcher *Soundscape*s bewusst: Ich erkannte das Potenzial der Übertragung von einem Geräusch auf einen anderen Ort ebenso wie die Notwendigkeit, dass Ort und übertragener Klang eine bedeutsame Verbindung miteinander eingehen. So setzte ich an einer besonders ruhigen Stelle im Park beispielsweise eine Aufnahme aus der Kölner Innenstadt ein, bei der man auf Straßenmusikanten zuläuft. Oder ich nutzte an einer anderen Stelle *Field Recordings*

³⁴⁵ Sophia Coppola, *Lost in translation*, 2003.

³⁴⁶ 2016, ein Jahr nach Fertigstellung des *Audio-Walks*, erschien das Buch „*Flâneuse: Women Walk the City in Paris, New York, Tokyo, Venice, and London*“ von Lauren Elkin. Darin waren ebenfalls diese und andere Positionen gesammelt.

vom Rhein, die im zweiten Experiment eingesetzt wurden. Ein Ausschnitt aus dem Radiointerview auf *ABC Radio National Australia*³⁴⁷ fand ebenfalls Eingang in die Arbeit. Auf diese Quelle hatte mich Adrienne nach dem Experiment im Park hingewiesen.

Musikalische und klangliche Elemente aus Filmen flossen ebenfalls ein: kurze Ausschnitte aus „*Meshes of the Afternoon*“ (Maya Deren, 1943), „*Cleo de 5 à 7*“ (Agnès Varda, 1962) sowie ein kurzer Dialog aus „*Roman Holiday*“ (William Wyler, 1953), in dem die Protagonistin beschreibt, was sie alles mit der gewonnenen Freiheit – nachdem sie ihren Verpflichtungen entflohen ist – unternehmen möchte. Als weiteres Element nutzte ich einen Ausschnitt aus dem Lied „*Walking after Midnight*“ von Patsy Cline (1957), wobei der Liedtext von „I go out walking after midnight searching for you“ in „I go out walking after midnight searching for me“ abgeändert wurde. Das nächtliche Spaziergehen sollte in dem *Audio-Walk* nicht durch eine andere Person oder ein bestimmtes Ziel motiviert sein, sondern durch den ziellosen, explorativen Charakter des Umherschweifens an sich.

Indirekt wurden auch weitere Themen in dem *Walk* adressiert: Lässt sich während der Aufführung etwas Neues über den Ort entdecken? Welche Gefühle, Ideen und Erinnerungen werden aktiviert? Wie entwickeln sich diese im Verlauf des *Audio-Walks*? „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ ist an ein diverses Publikum adressiert und kann in jedem Park stattfinden. Das Publikum wird darin ebenfalls in die Position gebracht wie zuvor schon die Teilnehmerinnen der *Audio-Walk*-Experimente: Mit Kopfhörern gehen sie im Dunkeln durch den Park. Sie können sich akustisch und körperlich der Erfahrung nicht entziehen.



Abbildung 9: Ausführung des *Audio-Walks* während des *B_Tour Festivals* in Berlin.

Die Premiere fand innerhalb des *B_Tour*-Festivals im Juni 2015 im Treptower Park in Berlin statt. Die Dramaturgie wurde aus diesem Grund für eine Route in dem Park entwickelt. Zwar sollten die Teilnehmer*innen nur ungefähr einem Weg folgen, nach 20 Minuten jedoch beispielsweise an den See in der Mitte der Anlage gelangen. In vorhergehenden Test-Rundgängen in Köln und Berlin hatte ich sichergestellt, dass der *Audio-Walk* auch ohne diese genaue Übereinstimmung mit dem Ort gut funktioniert. Es folgten Aufführungen in Leipzig, Bochum, Weimar, Köln, Oslo, Vilnius und Stockholm.

³⁴⁷ Carleton, *Random murder of 17-year-old Melbourne girl sends shockwaves through community*, ABC Radio Australia, RN Breakfast Show: „Police release CCTV footage of Doncaster murder suspect“.

Tatsächlich hob sich die Reaktion der Teilnehmer*innen an dem *Audio-Walk* in Berlin stark von der in den restlichen Städten ab: An keinem anderen Ort berichteten so viele Personen davon, eine sehr intensive Erfahrung gemacht zu haben. Viele gelangten während des *Walks* zum richtigen Zeitpunkt an den See, andere entdeckten – wie im vorherigen Kapitel beschrieben – verschiedene Szenen, die wirkten, als seien sie auf das Werk abgestimmt. Ein Teilnehmer berichtete, er habe ein Liebespaar in einem Baum entdeckt, eine andere Teilnehmerin traf mitten im *Walk* auf einen Fuchs, der sie beobachtete, während sie vorbeiging, und weitere erzählten von einem Fest, das auf der anderen Seite des Seeufers gefeiert wurde, sodass ein ganzer Abschnitt mit Windlichtern und Kerzen dekoriert war. Der warme Sommerabend begünstigte viele Zufälle.

Ein paar Tage später fand der *Audio-Walk* im Rosental in Leipzig statt. Auch hier erzählten die Teilnehmer*innen von einem Zufall, den ich weder geplant noch vorausgesehen hatte: Glühwürmchen waren plötzlich an der dunkelsten Stelle des Parks in großen Mengen aufgetaucht. Leipziger Bewohner*innen sagten mir später, dies sei für den Park und die Jahreszeit nicht ungewöhnlich. In diesem Zusammenhang transformierten sie den Ort und intensivierten das Ereignis, indem sie wie durch magische Einwirkung am richtigen Ort zur richtigen Zeit waren.

Auch in den anderen Städten und Parks ergaben sich interessante Zufälle und die Erfahrung veränderte sich je nach Jahreszeit und Umgebung. Doch die Übereinstimmung mit einem bestimmten Orientierungspunkt spielte eine wichtige Rolle dabei, die Erfahrung in Berlin zu intensivieren. In anderen Parks stellte ich fest, dass eine ausgeglichene Verteilung von erhellten und dunklen Stellen auch zur Intensität der Erfahrung beitragen kann. Eine abwechslungsreiche Topographie trägt zur Situation und Atmosphäre bei, ebenso wie zufällig stattfindende Ereignisse und Begegnungen. Es geschieht genau das, was zuvor schon ausführlich beschrieben wurde: Das Darbietungsereignis verknüpft sich mit einem alltäglichen Ort, der unterschiedliche Zufälle zulässt. Durch das Audio und dessen Anpassung an den Ort wird dieser erweitert oder *augmentiert* und liefert somit ein intensives Ereignis.

Bei der Entwicklung des *Audio-Walks* konnte durch die Berücksichtigung der unterschiedlichen Ebenen der Präfiguration ganz gezielt die Intensität begünstigt werden. Ein ganz alltägliches Naturphänomen – der Übergang vom Tag zur Nacht – trägt grundlegend zu der Intensität bei. Das Naturphänomen wird zu einem Teil der Inszenierung. Das Wahrnehmen des Naturphänomens als integraler Bestandteil der Aufführung lässt die teilnehmende Person an den Grenzen des Wirklichen und Möglichen zweifeln. Martin Seel schreibt hierzu:

*„Kunst, würde das heißen, präsentiert Präsenz, indem sie Präsenz produziert. Im Ereignis ihrer Werke bringt sie jene Konstellationen des Möglichen und Unmöglichen, Anwesenden und Abwesenden durcheinander, die wir als Realität unserer Zeit zu erfahren gewohnt sind. Indem sie so mit dem Gleichlauf des Wirklichen bricht, führt sie auf und führt sie vor, wie sehr das Wirkliche ein Mögliches und wie sehr das Mögliche ein Wirkliches ist. Dieses Bewusstsein des Wirklichen im Möglichen und des Möglichen im Wirklichen ist ein Bewusstsein von Gegenwart: ein Bewusstsein davon, wie offen der Lauf der Zeit und die Ordnung der Dinge tatsächlich ist.“*³⁴⁸

³⁴⁸ Seel, „Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – fünf Thesen“, S. 78.

Da es unmöglich ist, die Tageszeit zu beeinflussen, bei diesem *Audio-Walk* jedoch der Anschein erweckt wird, dass genau dies geschieht, wird eine ästhetische Erfahrung begünstigt. Dabei existiert eine starke Korrespondenz zwischen dem, was inhaltlich vermittelt wird, und dem, was um die Person herum passiert. Nach und nach schleicht sich die Dunkelheit an und bevor man es gemerkt hat, hat sie einen schon vollständig umhüllt. Der seltsame Zustand, der sich zwischen Unsichtbarkeit und Sichtbarkeit beim nächtlichen Gehen im Park einstellt, wird an der eigenen Haut spürbar.

Das Gehen bei Nacht ist ebenfalls ein Teil der Erfahrung des Ankommens in einer neuen Stadt. Sicherheit und Unsicherheit wechseln sich dabei ab, man erkundet die Umgebung, verliert sich und findet dann doch wieder den Weg. Eine Situation prägte sich in meiner eigenen Erfahrung beispielsweise besonders ein: Kurz nachdem ich 2006 aus Rio de Janeiro (Brasilien) nach Köln gezogen war, durchquerte ich alleine mitten in der Nacht zu Fuß die Stadt, um nach Hause zu gelangen. Eine ähnliche Erfahrung hatte ich noch nie gemacht, da es in Brasilien für mich undenkbar gewesen wäre, mich alleine als Frau den nächtlichen Gefahren auf diese Weise auszusetzen. Die Erfahrung in Köln war von sehr unterschiedlichen Gefühlen gekennzeichnet: Unsicherheit, Anspannung und Vorsicht standen Ausgelassenheit, Entspannung und Autonomie gegenüber und wechselten sich ab. Die unmittelbare Erfahrung war durchdrungen von den Ängsten, die einem anderen geografischen Ort zugeordnet waren. Mich davon zu lösen, ohne die neue Stadt zu kennen, fiel mir jedoch in dem Moment sehr schwer.

Das Feedback der Frauen nach dem letzten Experiment war ebenfalls ein sehr wichtiger Indikator für den Weg, den das Projekt nehmen sollte. Das Experimentierfeld, das durch die Versuchsanordnungen geschaffen worden war, lieferte wichtige Informationen, die aus einer praktischen Erfahrung hervorgingen und nicht lediglich aus meiner persönlichen Perspektive oder einer intellektuellen Reflexion generiert wurden. Die verschiedenen Eindrücke, Meinungen und Blickwinkel, die aus der praktischen Auseinandersetzung hervorgingen, bildeten eine reichhaltige Basis für die Entwicklung einer Arbeit, die ebenfalls ein starkes theoretisches Fundament aufweist.

Beides zu integrieren erschien somit die ideale Voraussetzung für eine Erfahrung, die einerseits die abstrakte Reflexion über die *Flaneurin* und über das nächtliche Gehen als Frau enthält, andererseits konkret von den Teilnehmer*innen³⁴⁹ fordert, in der Nacht durch den Park zu gehen. Praktische und theoretische Erkenntnisse fließen in die Darbietung ein, genauso wie eine körperliche und eine intellektuelle Ebene bei der Ausführung gleichzeitig angesprochen werden.

„*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ bildet lediglich ein Beispiel dafür, wie die praktischen Experimente, bei denen der *Audio-Walk* als Teil einer Methode dient, in der künstlerischen Forschung eingesetzt werden können. Da dieser *Audio-Walk* im Anschluss an eine Serie von verschiedenen Experimenten mit einer spezifischen Gruppe entwickelt wurde, konnte ich aus einem großen Spektrum von Erfahrungen und Wissen schöpfen. Jedes einzelne Experiment und dessen anschließende Reflexion leitete zu einer weiteren Etappe in der Versuchsreihe über, insgesamt entwickelte sich so auch das Thema, das zu dem abschließenden *Audio-Walk* führte. Die interdisziplinäre Literaturforschung zum Thema der weiblichen Flânerie ist ein integraler Bestandteil

³⁴⁹ Wie zuvor schon erwähnt ist der *Audio-Walk* nicht nur für Frauen zugänglich, obwohl die *Audio-Walk-Experimente* zuvor nur mit Frauen ausgeführt wurden.

der Arbeit, doch hätte diese theoretische Auseinandersetzung allein nicht zu dem *Audio-Walk* in der Form führen können, wie er schließlich umgesetzt wurde. Die situations- und ortsspezifischen mobilen Experimente ermöglichten Erkenntnisse, die weit über das Wissen hinausgehen, das durch den Zugang zu wissenschaftlichen und literarischen Quellen sowie empirischen Methoden abgerufen werden kann.

Das ist auch das Ziel einer Projekt-Kunst: Diese wird nach Anke Haarmann aus der Kooperation mit Einzelnen oder Gruppen von Expert*innen generiert, ist an gesellschaftlichen Themen interessiert und mischt sich in das Alltagsgeschehen ein. Haarmann zufolge handelt es sich dabei um eine Interventionskunst, die allerdings nicht von vornherein eine entgegengesetzte, sondern eine kooperative Position in der Zusammenarbeit einnimmt.³⁵⁰ In dem, was sie Projekt-Kunst nennt, sind Theorie und Praxis parallele Werkzeuge, die gemeinsam zu einem künstlerischen Ergebnis führen.³⁵¹ Daher soll zusammenfassend in dieser Arbeit die künstlerische Forschung als ein multiperspektivischer und grundlegend interdisziplinärer Forschungsansatz verstanden werden, der durch kooperative Prozesse und deren Reflexion zu Erkenntnissen führt, die sodann ästhetisch erfahrbar werden: „Das Werk materialisiert Wissen – es ermöglicht über ästhetische Erfahrung Weltverstehen.“³⁵²

³⁵⁰ Anke Haarmann, *Artistic Research – Künstlerische Forschung*, S. 5.

³⁵¹ Anke Haarmann, *Artistic Research – Künstlerische Forschung*, S. 5.

³⁵² Anke Haarmann, *Artistic Research – Künstlerische Forschung*, S. 1.

2.5. Die Ausstellung: „Leaky Habitats & Broken Grammar“

Zum Abschluss dieser Arbeit entwickelte ich im Juli 2017 im Projektraum „Matjö“ des Bundes Bildender Künstler in Köln die Ausstellung „*Leaky Habitats & Broken Grammar*“. Nicht jedes der Experimente fand darin Eingang.³⁵³ Vielmehr versuchte ich, durch die getroffene Auswahl die Essenz des Forschungsprojektes auszudrücken: Die Entwicklung und Auswahl der Exponate sollten die interessantesten Ergebnisse und Ideen abbilden und für ein breites Publikum ästhetisch zugänglich machen.

Jedes Exponat der Ausstellung legt verschiedene Arbeitsschritte der Experimente offen. Dafür berücksichtigte ich sowohl meine Recherche- und Vorbereitungsphase, bei der ich die Versuchsanordnungen und Texte konzipierte, als auch das Material der Experimente an sich und die Nachbesprechungen. Die Gespräche hatte ich nach jedem Treffen sorgfältig transkribiert, sodass diese als Audio und Text vorhanden waren.

„*still here, sometimes there*“ wurde als Ausgangspunkt der Experimentreihe in die Ausstellung eingefügt: An einer Wand hing eine Auswahl der Bilder aus dem *Audio-Walk* von 2011. In der Mitte dieser Anordnung wurde ein Monitor an der Wand fixiert. Über Kopfhörer konnte man sich das Audio anhören, während auf dem Bildschirm Untertitel eine englische Übersetzung des *Audio-Walks* lieferten.



Abbildung 10: Besucherin vor der Installationsansicht von „*still here, sometimes there*“.

³⁵³ Der Titel der Ausstellung „*Leaky Habitats & Broken Grammar*“ ist auf den gleichnamigen Artikel von Iain Chambers (1994) zurückzuführen.

Ein Zusammenschnitt der Google Street View-Interviews war auf einem Monitor zu sehen: Neben den Gesprächen, die über Kopfhörer erklangen, waren auf dem Bild mehrere Fenster wie auf einem Desktop angeordnet: Das erste zeigt das Video, auf dem Google Street View und der Weg zu sehen sind. Ein zweites Fenster zeigt die Software, die ich innerhalb der Promotion zur Transkription aller Gespräche eingesetzt habe. Ein drittes Textfenster erscheint bei jedem Übergang von einer zur nächsten Gesprächspartnerin: Darin sind Name, Alter, Herkunft und Beruf der einzelnen Frauen aufgelistet. Das Video lässt die Arbeitsprozesse sichtbar werden, gleichzeitig dient der Text, der im Fenster der Transkriptionssoftware erscheint, als Untertitel für die Dialoge, die ins Englische übersetzt wurden.



Abbildung 11: Besucherin vor dem Video zu den Google Street View Interviews.

Das *Audio-Walk-Experiment* „*Disappearing Act*“ übersetzte ich als Diagramm. Textpassagen sind darin den einzelnen Orten am Flughafen zugeordnet: Eine stichpunktartige Liste, die ich für die Entwicklung der Texte verwendete, steht neben Passagen aus dem Skript, die in einem Textblock durch einzelne Zitate der Teilnehmerinnen ergänzt werden. So bilden sich um die Bezeichnung der Bereiche im Flughafen herum Cluster aus den kurzen Textausschnitten, die sich farblich und typografisch voneinander abheben. Die einzelnen Phasen innerhalb der Entwicklung und Ausführung des *Audio-Walks* stehen so nebeneinander. Angrenzend an das Diagramm, das an der Wand befestigt wurde, hingen Kopfhörer, über die man sich zusätzlich die Gruppendiskussion in voller Länge anhören konnte.



Abbildung 12: Diagramm zu „Disappearing Act“ und Kopfhörer, um die Gruppendiskussion komplett anzuhören. Eine verkleinerte Reproduktion des Diagramms lässt sich nach der Seite 168 ausklappen.

Das Experiment zur Übertragung wurde auf drei Arten aufbereitet: Es wurde eine mehrseitige Broschüre gestaltet, in der verschiedene Fragen, zentrale Zitate aus Texten und Statements der Teilnehmerinnen versammelt waren. Außerdem stellte ich zwei Gegenstände in den Raum. Der erste Gegenstand ist von der Aussage einer Teilnehmerin abgeleitet: Diese berichtete, dass sie in einem Park in Freiburg sehr stark auf den Duft von Lavendelblüten reagiert habe. Als sie zufällig an den Blüten vorbeikam und den Geruch wahrnahm, sei sie eindringlich an jemanden erinnert worden, den sie sehr vermisste. Ein Stoffbeutel wurde schwarz ausgekleidet, sodass man den Inhalt nicht erkennen konnte. Beim Öffnen des Beutels kam der Person jedoch ein starker Duft von Lavendel entgegen. Der Geruch sollte bei den Besucher*innen der Ausstellung Erinnerungen evozieren.

Auf einer Ablage stand neben dem Stoffbeutel auch eine Schale, aus der sich die Ausstellungsbesucher*innen kleine Glöckchen nehmen konnten: Diese sollten dafür genutzt werden, auf eine synästhetische Weise neue Erinnerungen zu produzieren. Die Glöckchen sollten an einem Weg befestigt werden, den die Person oft entlanggeht. So würde der Klang beim Vorbeigehen unter anderem die Erinnerung an die Ausstellung hervorrufen.

Der letzte Teil der künstlerischen Umsetzung dieses Experiments bildete eine *Soundscape*, die unregelmäßig alle 8, 10 oder 16 Minuten im Raum erklang: ein undefinierbares Knistern, das bald darauf wieder verschwand. Das Geräusch sollte eine Irritation beim Publikum auslösen, da weder eine Referenz, die Quelle des Klangs noch Lautsprecher im Raum auszumachen waren.

„*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ wurde innerhalb der Laufzeit der Ausstellung zwei Mal in einem Kölner Park ausgeführt. In demselben Park, dem Volksgarten, fand 2014 das 4. Experiment statt. Es erschien daher sinnvoll, das Experiment zur Überlagerung von Tag und Nacht durch diesen *Audio-Walk* repräsentieren zu lassen. Schließlich diente die Versuchsanordnung als Ausgangspunkt für das Werk. Durch die Aufführung im Volksgarten wurden Idee und Klänge an den Ort zurückgeführt.

Die Texte und Bücher, auf die ich bei der Recherche und Entwicklung von „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ zurückgegriffen hatte, lagen ebenfalls im Ausstellungsraum aus. Die Besucher*innen konnten sich zudem eine Kompilation der Filmausschnitte aus dem *Audio-Walk* als YouTube-Playlist auf einem Monitor mit Kopfhörern ansehen.



Abbildung 13: Materialsammlung der Recherche zu "*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*".

Die Ausstellung verband sehr unterschiedliche Materialien und Herangehensweisen, die einen Einblick in das gesamte Projekt und die Arbeitsprozesse bieten sollten. Die Thematiken der weiblichen Migration und der weiblichen Flanerie standen darin im Mittelpunkt, die Exponate boten zusätzlich Anknüpfungspunkte zu Themen und Fragestellungen, die medienreflexiver Natur sind. Ein besonderes Augenmerk lag bei der Konzeption der Ausstellung sicherlich auf der Sichtbar- und Erfahrbarmachung der Methode: Bis zum Zeitpunkt der Ausstellung hatte ich lediglich in Präsentationen über die Experimente, die Methode und die Erkenntnisse gesprochen. Die Ausstellung bot die Möglichkeit, diese endlich auch ästhetisch erfahrbar zu machen.

Im Gespräch mit den Ausstellungsbesucher*innen stellte ich fest, dass für viele eine Kontextualisierung notwendig war, um das Projekt, die Exponate und den Zusammenhang zwischen den einzelnen Teilen besser begreifbar zu machen. Lediglich für die Frauen, die an dem künstlerischen Forschungsprojekt beteiligt waren, erschlossen sich die Exponate der Ausstellung sofort. Als Besucherinnen der Ausstellung erkannten sie alle Teile der Experimente, konnten ihre eigenen Beiträge wiederfinden und Zusammenhänge herstellen. So sind die Frauen nicht nur für die Experimente *Spezialistinnen des eigenen Lebens*, sondern schließlich auch Spezialistinnen für dieses Projekt geworden.

2.6. Abschließende Reflexion zu den *Audio-Walk*-Experimenten

In „*still here, sometimes there*“, teilte ich mit den Rezipientinnen Episoden aus meiner Kindheit und Jugend, die von Umzügen in verschiedene Länder gezeichnet sind. In der neuen Reihe interessierten mich wiederum die Perspektiven der anderen Frauen, meine eigene sollte lediglich als Anstoß für die Hervorbringung der anderen Geschichten dienen. Außerdem wurde der Fokus auf die aktuelle Erfahrung und Umgebung gelegt. Die Vergangenheit spielt darin zwar ebenfalls eine Rolle, aber nur dahingehend, wie diese im Verhältnis zur gegenwärtigen Situation steht.

Es war mein Ziel, den aktuellen Zustand ihrer subjektiven, individuellen und persönlichen Erfahrung in einer Lebensphase zu erfassen, in der sich sehr schnell viel verändert. Das Bild, das sich aus den einzelnen Perspektiven ergibt, spiegelt diesen Moment und die spezifischen Umstände ihrer Situation wider. Andererseits fügen sich die partiellen Perspektiven in einer kollektiven Position zusammen. Sie stehen demnach mit ihrer Erfahrung und ihrer Meinung als Individuen, stellen in der Gesamtheit als eine Gemeinschaft dar.

„Situierendes Wissen“ ist ein zentraler Begriff in Haraways Konzept der feministischen Objektivität.³⁵⁴ Das Wissen ist dabei immer an die spezifische Person und an die lokale Situation gebunden. Die Wissenschaftlerin entfernt sich dadurch von der Idee einer distanzierten und unbegrenzten Sichtweise auf die Welt und gibt dadurch an, dass diese immer durch die eigene Position bedingt ist:

*„Situated knowledges are about communities, not about isolated individuals. The only way to find a larger vision is to be somewhere in particular. The science question in feminism is about objectivity as positioned rationality. Its images are not the products of escape and transcendence of limits (the view from above) but the joining of partial views and halting voices into a collective subject position that promises a vision of the means of an ongoing finite embodiment, of living within limits and contradictions-of views from somewhere.“*³⁵⁵

Ebendiese Idee lässt sich auf die Zusammenarbeit mit den Frauen innerhalb der *Audio-Walk*-Experimente anwenden: In meinem Projekt erfolgt die Sichtweise auf die Stadt auch nicht aus dem losgelösten „*view from above*“ – und generiert auch keine Übersicht wie eine Landkarte. Vielmehr handelt es sich dabei um eine situierte Sichtweise aus dem Blickfeld einzelner Individuen, die mit beiden Füßen auf der Erde stehen. Die Komponenten, aus denen sich diese individuellen, lokalisierten Perspektiven speisen, wurden durch die Analyse von und durch das Arbeiten mit dem *Audio-Walk* bereits benannt.

Die räumliche Position der Teilnehmer*innen ist in *Audio-Walks* ein „*view from the ground*“: Sie blicken aus Augenhöhe auf die Welt. Dies ist eine wichtige Voraussetzung für die Erfahrung. Außerdem sprechen die Teilnehmerinnen meiner *Audio-Walk*-Experimente ebenfalls von einem bestimmten Standpunkt aus. So erklärt sich der Titel der vorliegenden Arbeit. „*Speaking from Somewhere*“, ein Ausdruck, der Donna Haraways Artikel entstammt, bezieht sich auf eben diese

³⁵⁴ Vera Ryser, „Situated Knowledge: Transdisziplinarität“, <<https://blog.zhdk.ch/trans/situated-knowledge/>>, letzter Zugriff 08.11.2017. Vgl. auch Donna Haraway, „Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective“, S. 583.

³⁵⁵ Donna Haraway, „Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective“, S. 590.

Situiertheit. Diese beeinflusst und bestimmt schließlich die Wahrnehmung der Person, die sich auch in den *Audio-Walk*-Experimenten repräsentiert. Sie geben ihnen eine Stimme, die ihre aktuelle Position in der Welt widerspiegelt.

Es handelt sich folglich um eine Momentaufnahme ebenso wie um subjektives und situiertes Wissen, das daraus hervorgeht. Welche Bedeutung hat dieses Wissen? Aus einer wissenschaftlichen, objektiven Sicht ist es vielleicht zu speziell, zu unspezifisch und ungenau, um messbar und dadurch fassbar zu sein. Andererseits ist es jedoch unvergleichbar, da es einen spezifischen Zugang erfordert, der nur unter ganz speziellen Umständen herzustellen ist. Aus künstlerischer Sicht ist es daher umso wertvoller und bietet ein großes Potenzial, was eine künstlerische und ästhetisch wahrnehmbare Ebene betrifft. Gerade die Unschärfen, die Lücken und Fragen, die oftmals übrig bleiben, führen dazu, dass viel Freiraum für künstlerische und inhaltliche Entfaltung entsteht.

Ebendiese Unschärfen, Lücken und Fragen möchte ich in meiner weiterführenden künstlerischen Arbeit erforschen. Dabei interessieren mich die Schnittstellen zwischen unterschiedlichen Disziplinen und Themen ebenso wie die Arbeit mit spezifischen Personengruppen. Die Themenbereiche, die ich in dieser Arbeit durch die Eingrenzung auf eine bestimmte Personengruppe tangiert habe, bieten durch ihre Vielfalt und Komplexität noch ein riesiges Spektrum an Möglichkeiten, um künstlerisch-wissenschaftlich und experimentell untersucht zu werden. Da die Mobilität in der weiblichen Migration eine große Rolle spielt, möchte ich auch in der methodischen Herangehensweise weiterhin mit künstlerischen, mediatisierten Ansätzen und Methoden arbeiten, die diesen Aspekt ihrer Erfahrung berücksichtigen.

Reflexive Schlussbetrachtung und Ausblick

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, den *Audio-Walk* auf theoretischer und praktischer Basis zu untersuchen. Zu diesem Zweck wurde der Text unterteilt: Der erste Teil widmete sich dem *Audio-Walk* als künstlerisches Format. Darin wurde analysiert, wie dieser aufgebaut ist und welche Komponenten wie zusammenwirken, damit sich die Darbietung – und die dafür charakteristisch intensive Wirkung – entfalten kann. Im zweiten Teil wurde der *Audio-Walk* als experimentelle mobile Methode für die künstlerische Forschung untersucht. Im Zentrum stand dabei die Frage, wie sich das künstlerische Format nutzen lässt, um spezifische Fragestellungen an einen ausgewählten Personenkreis zu adressieren, der sich währenddessen in einer inszenierten Situation befindet. Der Schwerpunkt lag dabei auf *Audio-Walk*-Experimenten, die ich mit dieser Absicht entwickelt habe: Als Fallbeispiel für die Methode kooperierte ich über einen längeren Zeitraum mit einer Gruppe kürzlich nach Deutschland migrierter Frauen.

Bei dem *Audio-Walk* handelt es sich um ein intermediales, gattungsübergreifendes künstlerisches Format. Ausschlaggebend für diese Art der ambulanten Performance ist zweifellos die spezielle Rezeptionssituation: zu Fuß im öffentlichen Raum unterwegs zu sein, während man den künstlerischen Inhalt auditiv rezipiert. Zur Ausrüstung der Teilnehmer*innen gehören daher ein portables Audio-Abspielgerät und Kopfhörer. Diese ermöglichen erst die nötige Mobilität, die der *Audio-Walk* voraussetzt. Das simultane Gehen und Hören führt dazu, dass man in eine Erfahrung involviert wird, die alle Sinne miteinbezieht. Ein ruhiges Schrittempo regt zum Nachdenken und Erkunden an, die Bewegung sorgt dafür, dass medialer Inhalt, Körper und Raum miteinander synchronisiert werden. Durch das Kopfhören ist die teilnehmende Person dem Gehörten ausgesetzt, sie kann nicht wie beim Sehen eine bewusste Distanz zu den Inhalten einnehmen. Die binaurale Aufnahmetechnik sorgt zusätzlich für eine intensive Wirkung, da der Klang dreidimensional wiedergegeben und die Person zum Zentrum der räumlichen Darbietung wird.

Die Erfahrung ist an einen spezifischen Ort verankert und wird erst durch die teilnehmende Person aktiviert. Wichtig ist dabei auch, dass unterschiedliche Techniken der Verortung genutzt werden, um lineare oder nichtlineare Werke zu produzieren. Dadurch, dass die klangliche Ebene auf die Umgebung Bezug nimmt, verbinden sich die Person und der Ort. Dies macht auch den entscheidenden Unterschied zur Praxis des mobilen Musikhörens aus: Während beim Musikhören durch die Kopfhörer eine freiwillige Ausgrenzung von dem geteilten Hörraum erfolgt, wird beim *Audio-Walk* durch den Rückbezug auf die Situation eine Verbindung generiert. Die Rezeptionssituation gleicht dennoch der gängigen Praxis des Kopfhörens, sodass die Teilnehmer*innen unter unbeteiligten Passant*innen nicht weiter auffallen. Entgegen dem mobilen Musikhören, bei dem die nahtlose Bespielung durch den Klang verschiedene Aktivitäten und Orte in der Stadt miteinander verbindet und angleicht, bricht der klangliche Inhalt des *Audio-Walks* mit dieser Kontinuität.

Vom Audioguide und von einer touristischen Stadtführung unterscheidet sich das Format ebenfalls, was vor allem durch den Inhalt begründet ist. Der *Audio-Walk* erfüllt keinen Bildungsauftrag und ist auch nicht daran beteiligt, eine normative, erinnerungspflichtige Vergangenheit festzuhalten, zu beglaubigen oder gar zu überhöhen. Viele Künstler*innen, die das Format wählen, sind eher an dem Gegenteil interessiert: daran, andere Arten der Narration, Interaktion und Geschichte in und über die Stadt zugänglich zu machen. Beim *Audio-Walk* können unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt

werden. Historisches kann wie beispielsweise in „50 Aktenkilometer – Ein begehbare Stasi-Hörspiel“ von Rimini Protokoll offengelegt werden; fiktionale Geschichten können, wie in den *Audio-* und *Video-Walks* von Cardiff/Miller, an einem Ort die gängige Narration überschreiben oder es werden – wie beim Radioballett von LIGNA – anhand akustischer Notate Interaktionsabfolgen vorgeschlagen, sodass die Teilnehmer*innen durch ihre Handlungen die Aufführung erst hervorbringen.

Die Künstler*innen nutzen die Situation, um den routinierten Blick auf die Umgebung und den aktuellen Moment zu lenken und diesen durch die klanglichen Inhalte zu transformieren. Sie inszenieren beim *Audio-Walk* den gesamten Rahmen der Aufführung in Bezug zu der rezipierenden Person. Dabei werden stets ihre Position und die Richtung ihrer Bewegung, ihres Blicks sowie ihre Wahrnehmung berücksichtigt und zugleich vorgegeben. Dies ermöglicht der auditive Inhalt: Eine Stimme leitet die Person an. Die räumliche Eigenschaft des Klangs führt dazu, dass die aktuelle und die medial vermittelte Ebene sich stärker vermischen.

Bestimmte Orte und Strecken in der Stadt werden für *Audio-Walks* einerseits wegen ihrer Eigenschaften oder Historie ausgewählt und andererseits wegen der Aktivitäten, die darin alltäglich stattfinden. Eine geschäftige Kulisse begünstigt das Auftreten von Zufällen und Begegnungen während des *Audio-Walks*. Zufall und Inszenierung vermischen sich, sodass die Grenzen zwischen diesen beiden Polen verschwinden und sich die Aufführung in den Ort einfügt.

Es wird ein flüchtiger, hybrider Zwischenraum geschaffen, eine Realitätsmischung, in der die unterschiedlichen Wirklichkeitssphären (das Reale, das Mediale, das Fiktive, das Affektive und das Imaginäre) temporär miteinander verwoben sind. Diese Realitätsmischung verändert die Wahrnehmung der Person und intensiviert ihre Erfahrung, wenn plötzlich die einzelnen Komponenten des künstlerischen Formats und die Ereignisse in der Umgebung miteinander korrespondieren und in ein sinnhaft-bedeutsames Verhältnis zueinander treten. Die unterschiedlichen Anteile der Situation – die bewusste künstlerische Inszenierung, Zufälle sowie die emotionale, imaginative und körperliche Involvement – fügen sich zusammen und begünstigen eine ästhetische Erfahrung.

Die Tatsache, dass man nicht nur den künstlerischen Rahmen und den Inhalt für den *Audio-Walk* bestimmen kann, sondern auch wer diesen rezipiert, eröffnet viele Optionen für das Format, wovon ich einige in dieser Arbeit in einer Methode für die künstlerische Forschung vorgestellt habe. Zuvor hatte ich argumentiert, dass die spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten in Kombination mit der Rezeptionssituation dazu führen, dass mit erhöhter Wahrscheinlichkeit eine ästhetische Erfahrung stattfinden kann. Grenzt man den Rahmen weiter ein, indem man besondere biografische Details der Rezipient*innen berücksichtigt, so erhöht sich auch diese Wahrscheinlichkeit einer ästhetischen Erfahrung, da die entscheidende Komponente bei der Art der Erfahrung die emotionale Durchdringung ist. Diese wird durch eine Identifikation und Resonanz in der Situation ausgelöst, welche verstärkt wird, wenn Umgebung und Klang die Person auf besondere Art und Weise berühren.

Um einen *Audio-Walk* für eine Gruppe individuell zu konzipieren, ist es notwendig, diese zu definieren, für das Projekt zu akquirieren und einen Rahmen zu schaffen, in dem kooperiert werden kann. Schon dadurch ergibt sich ein Set-up, das über die Aufführung hinausgeht. An dieser Stelle kommt das Experimentelle ins Spiel, bei dem die Teilnehmer*innen in die Vor- und Nachbereitung der *Audio-Walk*- Experimente involviert werden. Beabsichtigt man – wie im vorliegenden Fallbeispiel

– eine Reihe von *Audio-Walk*-Experimenten auszuführen, so beeinflusst die Kooperation die Weiterführung eben dieser. Aus der künstlerischen Darbietung wird eine künstlerisch-experimentelle Methode. Das Ziel des *Audio-Walks* ist dann neben der künstlerischen Erfahrung auch das aus der persönlichen Identifikation und Involviertheit resultierende Wissen.

Der Rahmen der Experimentreihe wird ausgehend von Personengruppe und Fragestellung definiert. Die Fragestellung geht hierbei auf das Verhältnis ein, das sich aktuell zwischen der Person und der Situation herstellt. Die synästhetische Erfahrung wird dafür genutzt, eindringlich über den persönlichen Bezug zu dem Ort nachzudenken, während man dort anwesend ist. Die klangliche Ebene wird so gestaltet, dass zusätzlich eine thematische Eingrenzung kreiert wird. So fokussiert die Methode auf eine ganz spezifische Konstellation, in der die Teilnehmer*innen als Expert*innen herangezogen werden. Das Format ist zwischen Alltag und Kunsterfahrung einzuordnen. Somit ist auch die Expertise, die hier zum Tragen kommt, eine, die aus der alltäglichen Lebenswelt der Teilnehmer*innen hervorgeht.

Jedes *Audio-Walk*-Experiment fand an einem unterschiedlichen Ort und unter anderen Bedingungen statt, dennoch bot jedes davon einen Rahmen, in dem es nach der individuellen Ausführung des auditiv-performativen Anteils einen intensiven Austausch in der Gruppe geben konnte. Die Nachbesprechungen bildeten hierbei einen zentralen Teil: Das Feedback der Frauen gab Aufschluss über jedes Experiment. Einerseits schilderten sie darin ihre individuelle Erfahrung und welche persönlichen Erinnerungen und Assoziationen hervorgetreten waren. Andererseits ließen die Gespräche erkennen, ob die gewünschte Absicht des entsprechenden Experiments überhaupt erfüllt wurde. Die Rückmeldungen stimmten nicht immer mit dem überein, was ich als Ziel zuvor definiert hatte, dafür eröffneten sie andere Möglichkeiten und Deutungsweisen, die den Prozess entscheidend bereicherten und lenkten. Die Methode ist somit in drei Teile gegliedert: Zuerst wird ein Einzelgespräch geführt, im zweiten Teil erfolgt das *Audio-Walk*-Experiment, das auf die Gruppe angepasst ist, und abschließend findet eine Nachbesprechung statt.

Schließlich führten die unterschiedlichen Ansätze der *Audio-Walk*-Experimente zu der Entwicklung eines *Audio-Walks*, der von vielen Aspekten der Zusammenarbeit mit den Frauen beeinflusst ist. Im Gegensatz zu den Experimenten, die zur Wissensgenese eingesetzt werden, dient der *Audio-Walk* für sich als Darbietungsform und benötigt keine Vor- und Nachbereitung durch Gespräche. Dieser kann auch als Kristallisationspunkt der Arbeit betrachtet werden. „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ leitet sich aus den Erkenntnissen der vorangehenden Experimente ab. Darin wurde ersichtlich, dass Ort und Tageszeit ein sehr reichhaltiges Feld bieten, um über die Erfahrung der Frau im Stadtraum zu sprechen. Diese Überlegung wurde durch eine ausführliche theoretische Auseinandersetzung ergänzt.

Der *Audio-Walk* war das erste Bestreben, die Erkenntnisse der *Audio-Walk*-Experimente für ein größeres Publikum ästhetisch erfahrbar zu machen. Es folgte eine Ausstellung, in der Teile des Prozesses zugänglich gemacht und die Experimente einschließlich ihrer unterschiedlichen Etappen – Vorbereitung, Ausführung und Nachbesprechung – in verschiedene Artefakte übersetzt wurden. Der *Audio-Walk* kam in der Ausstellung sowohl als Methode als auch als Darbietung vor. Beide Möglichkeiten sollten dadurch aufgezeigt und miteinander verbunden werden.

Die zwei Alternativen – Darbietung und Methode – bilden auch die neuartige Form, mit der in dieser Arbeit der *Audio-Walk* eingesetzt und betrachtet wurde. Die eindringliche theoretische Analyse der einzelnen Komponenten und der Wirkungsweise des *Audio-Walks* als künstlerisches Format wurde durch die praktische Untersuchung der Möglichkeiten ergänzt, die es als experimentelle mobile Methode zu bieten hat.

Die Frage danach, wer die Teilnehmer*innen des *Audio-Walks* sind, bietet ebenfalls einen neuartigen Ausgangspunkt für die künstlerische Strategie: Durch die Eingrenzung der Teilnehmer*innen können unterschiedliche, partielle Perspektiven aufgezeigt und gesammelt werden. Aus den zusammengetragenen Erfahrungsberichten formt sich aus unterschiedlichen Blickwinkeln ein Bild zu einem Thema, das nicht vollständig, aber divers und intensiv ist. Dieses Gesamtbild hängt sowohl von den Teilnehmer*innen und ihren Biografien ab als auch von der Beziehung, die sie zu der spezifischen Situation haben oder bilden können. Es liefert in eben dieser Subjektivität eine Perspektive auf das Thema der weiblichen Migration, die nicht zwangsläufig besser, aber anders ist.

Es lässt sich argumentieren, dass die spezifische Rezeptionssituation dazu beiträgt, in den *Audio-Walk*-Experimenten die Wahrnehmung der Teilnehmer*innen zu manipulieren. Durch die behandelten Themen, die Atmosphäre oder die Situation insgesamt können sowohl ihre Bewegungen als auch die Gedanken geführt werden. Bei der Experimentreihe zeigte sich dennoch ziemlich schnell, dass die Teilnehmerinnen sich der Situation sehr bewusst waren und sich dabei nicht gegen ihren Willen lenken ließen. Da es sich beim Klanglichen um aufgezeichnete Stimmen beziehungsweise Klänge handelte, konnten sie stets eine Distanz zu den Inhalten bewahren. Gleichzeitig ist aber die Möglichkeit, die Stimme als Wahrnehmungstrichter zu nutzen und die Aufmerksamkeit der Teilnehmer*innen zu lenken, sehr wichtig für den Ansatz, den ich verfolge: Aus einer Vielfalt von Themen und Ereignissen, die in einer Situation gebündelt vorkommen, wird eine Auswahl getroffen. Die Begehung und der *Audio-Walk* fokussieren so einen thematischen Schwerpunkt. Durch den Ausschnitt, der dabei generiert wird, kann der Gedankengang in die Tiefe gehen, was zusätzlich dadurch verstärkt wird, dass die teilnehmende Person einen Freiraum hat, in dem sie alleine und ungestört umherschweifen und nachdenken kann. Dieser Freiraum im Handeln war für alle hier angeführten Experimente essenziell.

Der Eingriff kann dabei als zu subtil, vielleicht sogar als zu zurückgenommen angesehen werden: Es wird keine laute, auffällige Intervention im öffentlichen Raum vorgenommen, die ihre Kritik förmlich hinausschreit. Die Möglichkeit, in eine gegebene Situation zu intervenieren, ohne sichtbare Spuren zu hinterlassen, bürgt vielmehr ein anderes Potenzial: Es mag zwar nach außen hin nicht erkennbar sein, doch die Erfahrung und das übermittelte Wissen können sich in den Körper und in die Erinnerung der Teilnehmer*innen einschreiben, während gleichzeitig vergangene Erfahrungen und Erinnerungen heraufbeschworen werden.

Das Amalgam, das sich bei der Erfahrung bildet, setzt sich somit nicht nur aus verschiedenen Wirklichkeitssphären zusammen, sondern auch aus unterschiedlichen zeitlichen Ebenen, die offengelegt, überschrieben oder erweitert werden. Im Zentrum befindet sich stets die teilnehmende Person. Darin lag der erste Impuls dieser Arbeit, der schließlich auch den Ausblick liefert: Die Erfahrung ist individuell und der unmittelbare Prozess, den eine Person beim *Audio-Walk* durchläuft, bleibt Außenstehenden verwehrt. Dies ist bei allen anderen künstlerischen Erfahrungen genauso der Fall, doch der *Audio-Walk* ist dezidiert an eine einzelne Person adressiert. Während des *Walks*

können beispielsweise Anweisungen beigesteuert werden, die dazu führen, dass die Teilnehmer*innen bestimmte Momente innerhalb der Erfahrung dokumentieren. Ebenso regen Fragen die Reflexion über bestimmte Themen an.

Der Moment der Rezeption wird zugleich zu einem Moment der Produktion: der Produktion von unterschiedlich ausgeformtem Dokumentationsmaterial, von Ideen, Assoziationen, Bildern, Erinnerungen und der Produktion von Wissen. Diese Abwandlung des Formats in eine Methode führt dazu, dass der Rahmen der Aufführung um weitere Schritte ausgeweitet werden muss. Das Interesse an der Aufführung wird um das Interesse an dem Moment der Rezeption und um die individuellen Perspektiven erweitert.

Dabei machen die *Audio-Walk*-Experimente, die innerhalb dieser Arbeit vorgestellt wurden, deutlich, dass es sich stets um partielle Perspektiven handelt, die sich niemals zu einem vollständigen Ganzen zusammensetzen, sondern immer wieder umgestoßen, verändert und ergänzt werden können. Es sind Fragmente, die sich selbst in einem veränderlichen Zustand befinden. Die Blickweise der Individuen spiegelt den aktuellen Moment wider.

Die Sichtweise der Teilnehmerinnen der Experimente, die 2014–2015 aktuell war, hat sich inzwischen durch mehrere Komponenten verändert: Der längere Aufenthalt in Deutschland, das Erlernen der Sprache sowie Veränderungen ihrer privaten und beruflichen Situation haben dazu beigetragen. Umso relevanter erscheinen die *Audio-Walk*-Experimente und ihre Dokumentation. Sie halten einen Zustand fest, der so nicht mehr existiert und sich nicht künstlich reproduzieren lässt. Dabei liegen alle Komponenten noch vor, die für die Experimente benötigt werden. Doch die Erfahrung – der zentrale Aspekt innerhalb der Methode – würde bei der Wiederholung eine andere sein.

Die Aufführung des *Audio-Walks* produziert eine Momentaufnahme, die das Verhältnis zwischen der Person und ihrer Umwelt abbildet. Dabei gibt es eine Fülle unterschiedlicher Aspekte, die in diesem Verhältnis in den Blick genommen werden können. Aus eben diesem Grund kann der *Audio-Walk* für unterschiedliche Disziplinen interessant sein: sowohl als Darbietungsform, durch die das Wissen (und Wissenschaft) kommuniziert wird,³⁵⁶ als auch als Methode, die über die künstlerische Erfahrung hinaus Erkenntnisse über eine bestimmte Situation generiert.

Durch den technischen und ästhetischen Anspruch des Formats ist er zugleich ein idealer Ausgangspunkt für eine interdisziplinäre Zusammenarbeit. Künstlerische sowie geistes-, sozial-, natur- und humanwissenschaftliche Ansätze können dabei komplementär verwendet werden, um Experimente und Erkenntnisse verschiedener Ausformung zu produzieren. Dies ist auch mein abschließendes Anliegen: dass diese experimentelle Methode von verschiedenen Disziplinen

³⁵⁶ Ein Beispiel hierfür ist ein umfangreiches *Audio-Walk*-Projekt, das ich im Herbst 2017 in Zusammenarbeit mit den Wissenschaftler*innen des Exzellenzclusters „Bild Wissen Gestaltung. Ein interdisziplinäres Labor“ der Humboldt-Universität Berlin entwickelte. Darin wurden die *Audio-Walks* als Möglichkeit genutzt, aus unterschiedlichen Perspektiven und Disziplinen auf den Stadtraum und spezifische Aspekte darin zu blicken. So vereinen die Darbietungen Positionen aus Architektur, Biologie, Choreografie, europäischer Ethnologie, Designgeschichte, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Kunst und Philosophie.

gemeinsam angewandt wird, um individuelle und verkörperte Einblicke auf die Welt zu eröffnen und so eine Fülle unterschiedlicher Perspektiven zu generieren.

Dies soll die Idee verstärken, dass der eigene Standpunkt immer von der aktuellen Situation, dem eigenen Hintergrund, dem Körper und vergangenen Erfahrungen geprägt ist. Ort und Person bilden zwei Pole, die im öffentlichen Raum aufeinandertreffen und jeweils einen individuellen Zusammenhang bilden. Diesen gilt es künstlerisch und wissenschaftlich zu ergründen und in ebenfalls multiperspektivischen Ansätzen umzuformen. Die vorliegende Arbeit versucht hierzu einen künstlerisch-wissenschaftlichen Beitrag zu leisten. Sie bildet gleichzeitig einen Ausgangspunkt für meine weitere künstlerisch-forschende Tätigkeit. Die Methode, die darin vorgestellt wurde, kann als Werkzeug für die Bearbeitung unterschiedlichster Themen dienen. Außerdem sind die Themenbereiche, die hier lediglich tangiert wurden, noch lange nicht erschöpfend behandelt. Die Beschäftigung damit kann dazu beitragen, auch die Methode noch weiter auszubauen und künstlerisch-experimentell zu überprüfen. So stellt die Beendigung dieser Arbeit für mich gleichzeitig einen Anfang dar, um von hier aus mit dem erworbenen praktischen und theoretischen Wissen weiter disziplinübergreifend zu agieren.

*Auf der Website <http://www.speakingfromsomewhere.art/> sind alle Experimente dokumentiert.
Dort ist es auch möglich, die Audio-Walk-Experimente und Gruppendiskussionen nachzuhören.*

Danksagung

Diese Arbeit wurde in Berlin, Köln, Leipzig, Weimar und Tel Aviv-Jaffa geschrieben. Während ihrer Entstehung konnte ich auf die Unterstützung vieler großzügiger Personen zählen, die mir ihre Zeit, ihre Aufmerksamkeit und ihre Energie auf ganz unterschiedliche Weise zugewandt haben. Mein besonderer Dank gilt der *Bauhaus-Universität Weimar*, der *Bauhaus Research School* sowie meinen Mentorinnen Dr. Christiane Voss und Nathalie Singer.

Vorangestellt möchte ich den Teilnehmerinnen der Audio-Walk-Experimente für ihre Zeit, ihre Offenheit und ihren Enthusiasmus danken: Adrienne, Ariadna, Elena, Isabel, Iss, Liwen, Nino, Sara C., Sara P. und Xinyun: Thank you!

Als nächstes möchte ich insbesondere Dr. Sarah Albiez-Wieck (u.a. für das ausführliche Lektorat der Arbeit) und Malgorzata Calusinska (für die fotografische Dokumentation der Experimente und das Lektorat) für ihre essenzielle Hilfe in unterschiedlichen Phasen des Projekts danken. Darüber hinaus danke ich Dr. Pablo Abend, Elena Biserna, Dina Boswank, Vivienne Corringham, De Appel Galerie Amsterdam, Astrid Drechsler, Isabel Elia Ziviane, Jennifer Fisher, Petra Gieler, Hella und Siegfried Hawranke, Marion Hensel, Sara Hoffmann, Bianca Kaufmann, Tina Klopp, Claudia Konold, Prof. Dr. Michael Lüthy, Susanne Mäder, Andra McCartney, Dr. Stefan Niklas, Karina Nimmerfall, Dr. Claudia Reiche, Alexander Reischert, Ursula Rogg, Dr. Alexander Schwinghammer, Walter Siegfried, Ivana Sidzimovska, Wanda und Hans-Jürgen Steindorf, Dr. Henrike Terhart und Tim Wolfgarten.

Zu guter Letzt danke ich dir, Thomas. Für alles. Eine detaillierte Auflistung der Arten, in denen du zu dieser Arbeit beigesteuert hast, würde ihren Umfang übersteigen.

Zitierte Audio-Walks

Blast Theory: „*Ghostwriter*“ (2011), „*A Machine to See With*“ (2010)

Calle, Sophie: „*La Visite Guidée*“ (1994)

Cardiff, Janet; Miller, George Bures: „*Forest Walk*“ (1991), „*An Inability to Make a Sound*“ (1992), „*Louisiana Walk*“ (1996), „*Chiaroscuro*“ (1997), „*The Missing Voice*“, (1999), „*MOMA Walk*“ (1999), „*In Real Time*“ (1999) und „*Ps1 Walk*“ (2001), „*Jena Walk*“ (2006), „*The City of Forking Paths*“ (2014)

Coop Himmelb(l)au: „*Restless Sphere*“ (1971)

De Ridder, Willem: „*The Walk*“ (1980)

Fraser, Andrea: „*Untitled*“ (1993)

LIGNA (Frahm, Ole; Hüners, Michael; Michaelsen, Torsten): „*Übung im nichtbestimmungsgemäßen Verweilen*“ (2003), „*Verwisch die Spuren*“ (2012)

Rimini Protokoll (Haug, Helgard; Kaegi, Stefan; Wetzels, Daniel): „*Call Cutta*“ (2005), „*50 Aktenkilometer: Ein begehbares Stasi-Hörspiel*“ und „*10 Aktenkilometer Dresden: Ein begehbares Stasi-Hörspiel*“ (2012), „*Remote X*“ (2013)

Sander, Karin: „*Zeigen. Eine Audio Tour von Karin Sander*“ (2010)

Steindorf, Johanna: „*still here, sometimes there*“ (2011/16), „*The Strange Half-Absence of Wandering at Night*“ (2015)

Vaknin, Michal; ben Ya'acov, Ilanit: „*The Opposite of Alive*“ (2012)

Corringham, Vivianne: „*Shadow Walks*“ (2008–)

Webb, Michael (Archigram): „*Suitaloan*“ (1968)

Abbildungen

Abbildungen 1, 8, 12: Johanna Steindorf

Abbildungen 2, 3, 5, 6, 7: Malgorzata Calusinska

Abbildung 9: Luisa Riekes (B_Tour Festival Berlin)

Abbildungen 10, 11, 13: Sara Hoffmann (Matjö)

Literaturverzeichnis

- Aceti, Lanfranco u.a. (Hg.), *L.A. Re.Play: Mobile Network Culture in Placemaking* 2015.
- Ahmed, Sara, *Strange encounters. Embodied others in post-coloniality*, London, New York 2000.
- Anke Haarmann, *Artistic Research - Künstlerische Forschung*, Berlin 2008.
- Assmann, Aleida, „Das Gedächtnis der Orte“, in: Ulrich Borsdorf, Heinrich Theodor Grütter (Hg.), *Orte der Erinnerung. Denkmal, Gedenkstätte, Museum*, Frankfurt am Main 1999, S. 59-77.
- Assmann, Aleida, *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, München ⁵2010.
- Augé, Marc, *Nicht-Orte*, München ⁴2014.
- Augoyard, Jean-François; Torgue, Henri, *Sonic experience. A guide to everyday sounds*, Montreal 2006.
- Bairlein, Josef, „Urbane Kollision. Eine Annäherung an das Format des Video Walks anhand der Projekte von Janet Cadriff und George Bures Miller“, letzter Zugriff 08.03.2018.
- Behrendt, Eva, „Spezialisten des eigenen Lebens. Gespräche mit Riminali Experten“, in: Miriam Dreysse, Florian Malzacher (Hg.), *Experten des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll*, Berlin 2007, S. 64-74.
- Behrendt, Frauke, „The sound of locative media“, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 18 (3) (2012), S. 283-295.
- Bildung, Bundeszentrale für politische, „Was ist Lifestyle Migration? | bpb“, <<http://www.bpb.de/gesellschaft/migration/kurzdossiers/198238/was-ist-lifestyle-migration>>, letzter Zugriff 26.06.2017.
- Biserna, Elena, „Mediated Listening Paths: Breaking the Auditory Bubble“, in: *Wi: Journal of Mobile Media* 9 (2015).
- Bowlby, Rachel, „Walking, women and writing. Virginia Woolf as flâneuse“, in: *Tropismes L'Errance* (1991), S. 207-232.
- Brech, Martha, *Der hörbare Raum. Entdeckung, Erforschung und musikalische Gestaltung mit analoger Technologie*, Bielefeld 2015.
- Brecht, Bertolt; Hecht, Werner (Hg.), *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Frankfurt am Main ¹1992.
- Breitsameter, Sabine, „Klangkunst in Bewegung – Wahrnehmen durch Teilnehmen“, in: Helga de La Motte-Haber, Matthias Osterwold u.a. (Hg.), *Sonambiente Berlin 2006. Klang Kunst Sound Art ; [anlässlich Sonambiente Berlin 2006, Festival für Hören und Sehen, KlangKunst Sound Art, 1.6.-16.7.]*, Heidelberg 2006, S. 261-267.
- Breitsameter, Sabine, „Hören gehen. Eine kleine Geschichte der Hörspaziergänge“, in: B. Kracke (Hg.), *Expanded narration, das neue Erzählen: 30.10. - 03.11.2013, Frankfurt/M b3, Biennale des bewegten Bildes*, Bielefeld 2013, S. 172-183.
- Breton, André, *Nadja*, Pfullingen 1960.
- Bull, Michael, „the audio-visual ipod“, in: Caroline A. Jones (Hg.), *sensorium - embodied experience, technology and contemporary art*, Cambridge, MA 2006, S. 156-158.
- Bull, Michael, „The Auditory Nostalgia of iPod Culture“, in: Karin Bijsterveld, José van Dijck (Hg.), *Sound Souvenirs*, Amsterdam 2009.
- Büscher, Monika u.a., *Mobile methods*, London, New York 2011.
- Cardiff, Janet; Schaub, Mirjam, *Janet Cardiff. The walk book ; [on the occasion of the Exhibition "Janet Cardiff: Walking thru" at Space in Progress, Thyssen-Bornemisza Contemporary, Vienna (April 20 - June 26, 2004)]*, Köln 2005.

Carleton, James, „Random murder of 17-year-old Melbourne girl sends shockwaves through community“, <<http://www.abc.net.au/radionational/programs/breakfast/police-release-cctv-footage-of/6331228>>, letzter Zugriff 15.11.2017 19.03.2015.

Certeau, Michel de, *Kunst des Handelns*, Berlin 1988.

Chambers, Iain, „The Aural Walk“, in: ders. (Hrsg.), *Migrancy, culture, identity*, London 2002, S. 49-53.

Chion, Michel; Gorbman, Claudia, *The cinematic voice*, New York 1999.

Christov-Bakargiev, Carolyn, *Janet Cardiff. a survey of works including collaborations with Georges Bures Miller*, Long Island City, NY 2001.

Coppola, Sophia, *Lost in translation* 2003.

Coverley, Merlin, *Psychogeography*, Harpenden 2010.

Debord, Guy, „Theory of the Derive (Debord)“, <<http://www.bopsecrets.org/SI/2.derive.htm>>, letzter Zugriff 16.03.2017.

Deutschlandradio: Radioortung, „10 Aktenkilometer Dresden: Ein begehbare Stasi-Hörspiel“, <<http://www.dradio-ortung.de/10km.html>>, letzter Zugriff 29.01.2017.

Donna Haraway, „Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective“, in: *Feminist Studies* (1988), S. 575-599.

Döring, Jörg; Thielmann, Tristan (Hg.), *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, Bielefeld 2008.

Dudenredaktion, „Spaziergang“, <<https://www.duden.de/node/733533/revisions/1292922/view>>, letzter Zugriff 12.02.2018.

Edensor, Tim, „Walking in rhythms. Place, regulation, style and the flow of experience“, in: *Visual Studies* 25 (2010), S. 69-79.

Egoan, Atom, „Janet Cardiff“, in: *Bomb* No. 79 (2002), S. 60-67.

Fedorova, Ksenia, „Sound Cartographies and Navigation Art. In Search of the Sublime“, in: *Leonardo Electronic Almanac* (2015), S. 44-59.

Fiebig, Gerald, „Soundscape und Aura. Zur Verortung und Entortung von Field Recordings in der zeitgenössischen Audiokunst“, in: Melanie Albrecht, Michael Wehren (Hg.), *Verortungen/Entortungen. Urbane Klangräume ; [anlässlich der Ausstellung 'Verortungen/Entortungen: Urbane Klangräume' im D21 Kunstraum Leipzig vom 14.10.-13.11.2011]*, Berlin 2015, S. 71-80.

Fischer, Ralph, *Walking artists. Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*, Bielefeld 2011.

Fischer-Lichte, Erika, *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld 2012.

Fisher, Jennifer, „Speeches of display. The Museum Audioguides of Sophie Calle, Andrea Fraser and Janet Cardiff“, in: *Parachute* (1999), S. 24-31.

Flusser, Vilém, *Von der Freiheit des Migranten. Einsprüche gegen den Nationalismus*, Bensheim 1994.

Gleber, Anke, *The art of taking a walk. Flanerie, literature, and film in Weimar culture*, Princeton, New Jersey 1999.

Gopinath, Sumanth; Stanyek, Jason (Hg.), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford 2014.

Gopinath, Sumanth S.; Stanyek, Jason (Hg.), *The Oxford handbook of mobile music studies. Volume 1*, New York 2014.

Gronau, Barbara, *Theaterinstallationen. Performative Räume bei Beuys, Boltanski und Kabakov*, München 2010.

Haug, Helgard u.a., „Call Cutta. Mobile Phone Theatre“, <<http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/call-cutta>>, letzter Zugriff 12.02.2018.

Hemment, Drew, „Locative Arts“, in: *Leonardo, the International Society for the Arts, Sciences and Technology* 39 (2006), S. 348-355.

Hemmerling, Marco, *Augmented reality. Mensch, Raum und Virtualität*, Paderborn 2011.

Hosokawa, Shūhei; Ollrogge, Birger, *Der Walkman-Effekt*, Berlin 1987.

„Janet Cardiff & George Bures Miller | Louisiana Walk | 1996“, <<http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/louisiana.html>>, letzter Zugriff 31.07.2017.

Jonze, Spike, *Her. Her*, [Burbank, California] 2014.

k.A., „Site.“, <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/site>>, letzter Zugriff 08.03.2018.

Kaprow, Allan, *Allan Kaprow. Art as life*, Los Angeles op. 2008.

Kim-Cohen, Seth, *In the blink of an ear. Towards a non-cochlear sonic art*, New York 2009.

Klein, Julian, „Was ist künstlerische Forschung?“, <<http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-2/klein-julian-1/PDF/klein.pdf>>, letzter Zugriff 03.03.2017.

Kusenbach, Margarethe, „Street Phenomenology. The Go-Along as Ethnographic Research Tool“, in: *Ethnography* 4 (2016), S. 455-485.

Kwon, Miwon, *One place after another. Site-specific art and locational identity*, Cambridge, Mass. ¹2004.

Lutter, Timm u.a., „Zukunft der Consumer Technology – 2017. Marktentwicklung, Trends, Mediennutzung, Technologien, Geschäftsmodelle“, <<https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/08-August/CT-Studie/170830-CT-Studie-online.pdf>>, letzter Zugriff 13.02.2018.

Macho, Thomas, „Stimmen ohne Körper - Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme“, in: Doris Kolesch (Hg.), *Stimme. Annäherung an ein Phänomen*, Frankfurt am Main ²2010, S. 130-146.

Manovich, Lev, „The Poetics of Augmented Space. Learning from Prada“, <<http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space>>, letzter Zugriff 16.02.2017.

McCartney, Andra, „Soundwalking. Creating moving environmental sound narratives“, in: Sumanth S. Gopinath, Jason Stanyek (Hg.), *The Oxford handbook of mobile music studies. Volume 1*, New York 2014, S. 212-237.

McCartney, Andra, „Soundwalking. Creating moving environmental sound narratives“, in: Sumanth Gopinath, Jason Stanyek (Hg.), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford 2014, 212-237.

McCartney, Andra; Gabriele, Sandra, „Soundwalking at Night. A Research Project“.

McCartney, Andra; Paquette, David, „Soundwalking and the Bodily Exploration of Places“, in: *Canadian Journal of Communication* 37 (2012), S. 135-145.

Mersch, Dieter, „Was heisst, im Ästhetischen forschen? Dass die Kunst und die Künste experimentell verfahren, scheint ein Gemeinplatz“, <<http://www.dieter-mersch.de/Texte/PDF-s/>>, letzter Zugriff 28.04.2017.

Meyer, James, „The Functional Site, or, The Transformation of Site Specificity“, in: *Suderburg (Hg.) 2000 – Space, site*, S. 23-37.

Meyer, Petra M., „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte“, in: dies. (Hrsg.), *Acoustic Turn*, München 2008, S. 291-351.

Michael Bull, „The Audio-Visual Ipod“, in: Jonathan Sterne (Hg.), *The sound studies reader*, London ¹2012, S. 197-212.

Moles, Kate, „A Walk in Thirdspace. Place, Methods and Walking“.

Mulvey, Laura, „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, in: *Screen* 16 (1975), S. 6-18.

N.N., „CIUDADES PARALELAS. Ein Projekt kuratiert von Lola Arias/ Stefan Kaegi“, <http://www.ciudadesparalelas.org/menu_aleman.html>, letzter Zugriff 03.02.2017.

Nedelkopoulou, Eirini, „Walking Out on Our Bodies. Participation as ecstasis in Janet Cardiff's Walks“, in: *Performance Research* 16 (2011), S. 117-123.

Neitzel, Britta, „Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien“, in: *montage AV - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* (2008), S. 145-158.

Niklas, Stefan, *Die Kopfhörerin. Mobiles Musikhören als ästhetische Erfahrung*, Paderborn 2014.

Nordquist, Richard, „Virginia Woolf's 'Street Haunting: A London Adventure'. Writer Freezes City in Time Between World Wars“, <<https://www.thoughtco.com/street-haunting-a-london-adventure-woolf-1690294>>, letzter Zugriff 06.03.2018.

Ono, Yoko, *Grapefruit. A book of instruction and drawings*, New York, NY 2000.

Paul, Stephan, „Binaural Recording Technology. A Historical Review and Possible Future Developments“, in: *Acta Acustica united with Acustica* 95 (2009), S. 767-788.

Poe, Edgar Allan, *Der Untergang des Hauses Usher*, Berlin 1927.

Pollock, Griselda (Hg.), *Vision and difference. Femininity, feminism and histories of art*, London 1994.

Popp, Kathrin, *Das Bild zum Sprechen bringen. Eine Soziologie des Audioguides in Kunstaussstellungen*, Bielefeld 2013.

Popplow, Laura; Scherffig, Lasse, „Locative Arts – Neue Erzählung des Raums?“, in: Regine Buschauer (Hg.), *Locative media. Multidisciplinary perspectives on media and locality = Medialität und Räumlichkeit ; multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien*, Bielefeld 2013, S. 277-295.

Rendell, Jane, „Space, Place, Site. Critical Spatial Practice“, in: Cameron Cartiere, Shelly Willis (Hg.), *The Practice of Public Art*, London 2008, S. 28-59.

Ridder, Willem de, *De Ridder. Retrospective ; Groninger Museum, [8.]7. - [28.]8.1983*, Groningen 1983.

Rimmele, Claudio, „Interviewing Stefan Kaegi. Discovering the city through theatre“, <<http://www.rimini-protokoll.de/website/de/text/interviewing-stefan-kaegi>>, letzter Zugriff 12.02.2018.

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, Md. 2001.

Ryser, Vera, „Situated Knowledge: Transdisziplinarität“, <<https://blog.zhdk.ch/trans/situated-knowledge/>>, letzter Zugriff 08.11.2017.

Said, Edward W., *Reflections on exile and other essays*, Cambridge, Mass. ³2002.

Schafer, Murray R., *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World* 1993.

Schafer, Murray R., „The Music of the Environment“, in: Christoph Cox, Daniel Warner (Hg.), *Audio culture. Readings in modern music*, New York 2010.

Schätzlein, Frank, „Mobile Klangkunst - Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine“, in: A. Stuhlmann (Hg.), *Radio-Kultur und Hör-Kunst: Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923-2001*, Würzburg 2001, S. 176-195.

Schaub, Mirjam, *Janet Cardiff. The walk book ; [on the occasion of the Exhibition "Janet Cardiff: Walking thru" at Space in Progress, Thyssen-Bornemisza Contemporary, Vienna (April 20 - June 26, 2004)]*, Köln 2005.

Schaub, Mirjam, „Die Kunst des Spurenlegens und -verfolgens. Sophie Calles, Francis Alys' und Janet Cardiffs Beitrag zu einem philosophischen Spurenbegriff“, in: Sybille Krämer (Hg.), *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst*, Frankfurt am Main ¹2007, S. 121-141.

Schaub, Mirjam, „»A Thin Layer of Deception Between Us!«. Medial gestiftete Intensität und Intimität als ihr phantomischer Rest“, in: Alexandra Kleihues (Hg.), *Intermedien. Zur kulturellen und artistischen Übertragung*, Zürich 2010, 189–201.

Schönhammer, Rainer; Fischer, Matthias, *Der "Walkman". Eine phänomenologische Untersuchung*, München 1988.

Schouten, Sabine, „Was die Tasse zum Fliegen brachte. Zur wirklichkeitsgenerierenden Funktion atmosphärischer Einfühlung“, in: Erika Fischer-Lichte (Hg.), *Wege der Wahrnehmung. Authentizität, Reflexivität und Aufmerksamkeit im zeitgenössischen Theater*, Berlin 2006, S. 48-57.

Scorzin, Pamela C., „Metaszenografie. 'The Paradise Institute' von Janet Cardiff et Georges Bures Miller als inszenatorischer Hyperraum der post-ästhetizistischen Szenografie“, in: Bohn, Wilharm (Hg.) 2009 – *Inszenierung und Ereignis*, S. 303-314.

Seel, Martin, „Über die Reichweite Ästhetischer Erfahrung - Fünf Thesen“, in: Gert Mattenklott (Hg.), *Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste. Epistemische, ästhetische und religiöse Formen von Erfahrung im Vergleich*, Hamburg 2004, S. 73-81.

Sheller, Mimi, „Mobile Mediality“, <<http://www.flowjournal.org/2012/11/mobile-mediality/>>, letzter Zugriff 08.03.2018.

Silverman, Kaja, *Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema (Theories of representation and difference)* 1988.

Solnit, Rebecca, *Wanderlust. A history of walking*, London 2005.

Southern, Jen, „Locative Awareness. A Mobilities approach to Locative Art“, in: *Leonardo Electronic Almanac* 21 (2016), S. 178-195.

Stefan Beiersmann, „Zahl der Smartphone-Nutzer übersteigt erstmals die Milliardengrenze | ZDNet.de“, <http://www.zdnet.de/88127635/zahl-der-smartphone-nutzer-ubersteigt-erstmal-milliardengrenze/?inf_by=5a82a87d681db8e9518b5184>, letzter Zugriff 13.02.2018.

Tecklenburg, Nina, *Performing stories. Erzählen in Theater und Performance*, Bielefeld 2014.

Thomsen, Christian W. u.a., „Der Walkman-Effekt. Neue Konzepte für mobile Räume und Klangarchitekturen“, in: *DAIDALOS Architektur Kunst Kultur* (1989), S. 52-61.

Tuters, Marc, „From mannerist situationism to situated media“, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 18 (2012), S. 267-282.

Vilém Flusser, „Räume. (1991)“, in: Jörg Dünne, Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main 2015, S. 274-288.

Voss, Christiane, „Fiktionale Immersion“, in: *montage AV - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* (2008), S. 69-86.

Voss, Christiane, *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*, München 2013.

Vrenegor, Nicole, „Kollektive Zerstreuung. Ligna experimentiert mit Formen der politischen Intervention“, <http://www.akweb.de/ak_s/ak475/07.htm>, letzter Zugriff 25.01.2017.

Weber, Heike, *Das Versprechen mobiler Freiheit. Zur Kultur- und Technikgeschichte von Kofferradio, Walkman und Handy*, Bielefeld 2008.

Wiens, Birgit, „»Darüber nachdenken, an welchem Punkt der Erdoberfläche man sich befindet«. Verfahren künstlerischer Kartographie im Theater von Rimini Protokoll«, in: Nadja Elia-Borer (Hg.), *Heterotopien. Perspektiven der intermedialen Ästhetik*, Bielefeld 2013, S. 107-123.

Wikipedia, „Expatriate“, <<https://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=166624826>>, letzter Zugriff 17.08.2017.

Wyler, William u.a., *Roman holiday. Screenplay*, Los Angeles 1953.

Ziemer, Gesa, *Komplizenschaft. Neue Perspektiven auf Kollektivität*, Bielefeld 2013.

Anhang: Gruppendiskussionen und Script

Transkription: Audio-Walk-Experiment 1: Sensibilisierung

Nachbesprechung in Poll (Januar 2014):

1. Soundwalking:

Johanna: How was the experience - the one before, when we walked around: Listening with the headphones on? And with the devices that magnified the sounds? Was this a new experience for you or... had you ever experienced something like this before?

00:00:20-5 Sara C: It was really new. Maybe it felt silly, but I felt like Spiegelberg (?): hearing every sound of every place. If you have a car like 20 meters behind you and you feel it next to you. And, yeah, I've never done that before.

00:00:45-0 Elena: For me it's the same.

00:00:47-6 Johanna: And you said that it was not such a... that it was kind of stressful?

00:00:51-6 Iss: I was overwhelmed at the beginning. But then I was: I am hearing everything, I am going nuts! But ok,

00:01:04-6 Johanna: And how was it when you took this off and you heard normally? Did something change in the way you perceived?

00:01:09-8 Iss: Actually I was relieved that I could take them off (lachen).

00:01:16-7 Nino: Me too. Because with headphones I heard as if I was in a box, maybe. Walked in a box, because I heard everything very intensely. I have to say that I didn't hear a lot of things, but I heard my shoes as I was walking (lachen). And quite a lot of conversation in Spanish (Lachen). And the wind. This was... And some cars driving by. And then, when I took them off, I had the feeling as if I had access to more space, to something more.

00:02:04-0 Sara P: Me too. That was really really interesting, because with this thing I... I was thinking: Ah! I can hear all! But at the end it was quite negative. it was like a filter. And, ok, I couldn't hear all the experience. A lot of! But not the whole experience. I don't know.

00:02:44-8 Nino: For me it was like an obstacle to the environment. I didn't feel free to perceive everything as it was.

00:02:57-8 Sara P: I had this experience like once in a theatre course. I had to become a mask and to speak with this mask. And I thought: Oh, really good. Now I don't have to make a complicated mimic, with the mask it's easy. But it was horrible! It was really like a handicap. I remembered this experience when I took this thing.

00:03:38-2 Johanna: Like being claustrophobic? Or something?

00:03:42-0 Sara P: Not claustrophobic... It's more like... Like: "Ach! Endlich!" It was not claustrophobic because I didn't have this negative feeling while I was listening. But at the end. It was not negative, but not very positive. A filter to reality. The reality is more complete.

00:04:22-8 Nino: The same with me.

00:04:28-8 I have to confess that the second time... Someone offered me to put them on for a second time and I refused. I didn't want to put them on a second time.

00:04:44-2 Sara P: To me it was: Ok, maybe the second time it's different now. I wanted to prove it. (lachen)

00:04:53-6 Johanna: Did you feel like that too? Because you told me that it was strange, but you listened to it twice, right?

00:05:00-8 Iss: Yeah. I wanted to try both of them. (Devices) But for me it was actually the same. (lachen)

00:05:14-2 Johanna: And you had it on for quite a while, right?

00:05:13-3 Isabel: Yeah, a little bit. I also thought that usually, when you are without these headphones, you listen more to the sounds - to the voices for example, than the shoes, for example, which was my case. But with these things you could hear less the people and more the other sounds. So I wasn't concentrating so much on the people. So... yeah. I guess it's a natural evolution: listening better to people than to other things.

00:05:52-5 Nino: And you hear your own voice very intensely. So this was kind of... as well.

00:06:04-1 Johanna: And they say that you can hear languages that you understand, you filter them out. If you are, for example, in a crowded restaurant, and there are a lot of people speaking, and most of them speak German and there are some people speaking - say in Spanish- if you speak Spanish you will probably hear those people. And someone who doesn't speak Spanish won't. At least won't focus on that. That is really interesting.

00:06:33-4 and, while listening with the headphones, did you feel like immersion, in being really in this act of listening? You said: a little bit like filtering out everything that was outside. And not focusing on the people also. But - was it possible to concentrate on the listening... or was it difficult?

00:07:00-9 Sara P: for me it was really easy to concentrate on the listening, but the difficulty was that this feeling, it's not the whole part of this experience, is just a part. And I couldn't choose... this other side. Because the concentration was only on the listening. That was the negative experience at the end. But for the listening it was ok...

00:07:52-5 Johanna: It's just my last question: If you think of the beginning of this meeting: you probably had some expectations of what was going to happen, what we were going to do. What

feelings or thoughts and ideas did these two experiences provoke? Or changed from the beginning to now? Before the experiments to afterwards?

00:08:25-0 Nino: Well actually I think that now we haven't had time enough to analyze this and maybe this experience had any impact on us or our future perception of the environment. But it was quite the same what I had been expecting. Maybe it was my wrong understanding, but I thought that we might be recording ourselves. That we would be walking and speaking and putting an accent on something that we would hear, and something that would be interesting for us. This was my expectation as well, so this is a small part, which it didn't fulfill. But for the rest it was quite the same, which I had expected.

00:09:36-8 Sara P: To me too.

00:09:42-8 Lachen

00:09:46-9 Johanna: Cool. Does anyone want to say anything else? On the experiments...

00:09:53-8 Nino: How was it for you? Did we meet your expectation? Did we... convey the information...or?

00:09:57-9 Johanna: Yeah! I didn't know what to expect, actually. And I hadn't heard the MP3s like this. But it was nice to see... I didn't think about this experience of sitting here and listening to the sounds. That it would do something to the atmosphere. And... It was really nice for me to see... Well, I was thinking a lot about the structure, and how I was going to do things, and it was nice to see that it goes beyond everything that you can program. And I think it is very interesting to have such a group of very different people... I think. And of course I think: Oh wow, the Rhein, the sound is really relaxing. But I don't know how other people think about... I don't know, the market...what is interesting. And it's nice to hear what is interesting for more people. What is characteristic. To me it was really nice.

00:11:17-0 Nino: Were you actually observing us while listening?

00:11:23-7 Johanna: No, just a little bit.

00:11:23-7 Nino: Because I saw the faces of some of you and I tried imagining what you were listening. It could be interesting to guess what recording...

00:11:43-8 Sara C: I have a question about the whole project: Why have you decided to experiment only with women? Without men?

00:11:59-9 Johanna: Because I have the experience of also moving to different countries and I have many female friends - some male - but most female, that also moved to different countries. And my experience is that the motives and also the reasons why the women move to a different country are different. I think that men are more pragmatic - they really go because of a job, in my experience many women also go because of other things that are not so obvious. As a form to get emancipation from the family or personal freedom to express and to live how they want to live. And I kind of got a

bit away from this idea at the beginning, when I was thinking about who I wanted to work with, but then I also thought that it would be a safe environment. If it's just women, I think it's different.

00:13:09-0 Sara C: Yeah, that is true.

00:13:17-6 Johanna: I don't know if it is really so explicit or if you feel the same, but I have the experience that it changes the situation if there are men present. So I wanted to experiment with this and to create an environment where we can exchange and also kind of... maybe... an idealized idea that the group would identify with each other and by this enrich the experience in itself. For each person taking part and also for the project. So you can feel free to say things that you might not say in bigger groups or with men present. Not that I want secrets and confessions (Lachen)... To feel more comfortable.

00:14:13-7 Sara C: Yes it's true. To me comfortable here with two or three men... it's not the same. You are right. Well, that's what I think (lachen)

00:14:19-8 Nino: Oh, I didn't know that it was deliberately... that it was deliberate that only women would be chosen. I thought that no men were interested to participate.

00:14:41-4 Johanna: No, I excluded them. And now I have a problem: because if I decide to make it just with men I can't do it because I am a woman (lachen). So I am already breaking up this experience. Ok.

00:14:57-9 Sara C: So what will be our next experiment?

00:14:58-3 Johanna: The next will be... I will prepare an audio walk for the next time. Which means that I will need 3 or 4 weeks. And we would meet at the central station and go to the airport. And do an audio walk there. I'll try to separate the people that are coming into two groups - one that goes to the departure area and those that go to the arrival area. And it will be more about listening and your own experience. Because I think that the airport has a certain significance to someone... well to everyone probably.

00:15:53-0 Sara C: Ok.

2. Zuhören, Erkennen und Einordnen:

00:00:13-2 Johanna: How did these sounds affect you in some way?

00:00:13-7 Elena: For me, relaxing.

00:00:13-3 Johanna: Yeah. With which one?

00:00:17-3 Elena: Ah, Volksgarten. Volksgarten?

00:00:24-6 Johanna: Yeah, the park.

00:00:24-6 Elena: (Lachen)

00:00:27-2 Sara C: But, you can hear the sounds as if you were there. So it's kind of magnified. So you have the feeling that you were there. It was like, really clear. The sound of the water, people talking, it was as if a person was here. Close by.

00:00:49-9 Nino: Oh well I listened to a couple of them, and the... best thing that I remember is this Rhein... Rhein sound, because it also had a very relaxing impact on me. So and I really liked it when I was listening to it. And I started imagining things that may be there, goats that pass by, something that was going on there. People may be walking around. And what I also remember is this record from the Schildergasse, because for me it was very impressive as the bells were ringing.

00:01:51-0 Johanna: Did all of you hear this? The Schildergasse?

00:01:54-8 Einige: Yes, andere: no.

00:01:57-6 Johanna: At the beginning there were drumming sounds and then... Because I was walking, I don't know if you noticed that...

00:02:10-0 Nino: Yes, because there was also a group of people playing on some instruments and first it was a bit far and then it came nearer and nearer... But this Rhein record, it was... First I thought that maybe someone is sitting in the boat, and the sound was recorded from the boat. Because I imagined I was hearing this peddling, maybe? Because of the sound of water. But it was actually the water, which came to the bank.

00:02:45-9 Johanna: Yeah, yeah. It was actually here close by.

00:02:52-4 Nino: Yeah.

00:02:57-4 Isabel: With the Schildergasse sound: I thought that it... Well, except for the language... It reminded me also from the street: Like in Barcelona. I thought that the sounds were the same, the bells of the churches... Except for the language of course. When there are people passing by, talking. It's not something very specific, to a huge pedestrian and commercial street. Probably in many different cities that have these kinds of streets, well the sound would be the same.

00:03:40-6 Nino: But talking about languages: I also listened to the market in Nippes. And my first impression was that... I thought it wasn't in Germany at all! Because I heard so many different languages, and it could also be possible that it was somewhere abroad, and some German tourists were there, because I heard so little German speaking there. It was Arabic maybe? Turkish? Different languages, yeah. And you hear the money, the coins, when they are put into this cash box, and, yeah.

00:04:26-1 Johanna: A lot of details there.

00:04:31-7 Nino: Well actually I thought this was quite an interesting experience, because usually when you are walking on the street, you just try to listen to the things you like more, and you try to

isolate the things that you do not like. But in this case you are kind of... forced to listen to everything you hear. And I think this is kind of an interesting experience... well, for me at least.

00:05:10-3 Johanna: Did you have the idea... Did images pop up spontaneously? Like... Things that you just started to imagine?

00:05:23-8 Sara P: I was in the park, in the track 10 - Volksgarten Park. Oh, schön! I immediately imagined myself in a very nice park with trees and the sound... And I heard the Central Station, too. And it was, yeah, really... as if I was there. But another one... ah, Barbarossaplatz! That I didn't recognize, the Barbarossaplatz. Because I always use the metro and I didn't hear that (lachen). I didn't think that it could be the Barbarossaplatz.

00:06:53-4 Johanna: You wanted to say something?

00:06:53-2 Sara C: Yeah, well, I noticed the same about the central station, because I have been there this morning. And for me it was, yes, a lot of images came to my mind, especially when they kind of announce the train, it was the same sound. So I imagined myself going out of the train.

00:07:18-8 Johanna: Did you recognize the places immediately? Or not at all?

00:07:27-6 Nino: I recognized the Rhein. I am really fond of this Rhein recording (lachen). And... No. Well, I already knew that it was the Schildergasse. But I guess I would have known. Because there are these musicians, that are all the time there. And, I guess... I think I would recognize it too. And inside the Dom, inside the Cathedral. It was quite obvious because of the organ.

00:08:03-5 Sara P: Me too.

00:08:05-4

00:08:07-9 Johanna: And you didn't recognize anything (lachen)?

00:08:11-2 Iss: The Volksgarten. But well, I listened to three, and one I started to listen in the half of the record, so I didn't know where was this.

00:08:29-4 Johanna: So since you didn't recognize it...

00:08:32-8 Iss: I played it again from the start. It's two parts recorded: First there are the skates and then there is a woman speaking.

00:08:42-2 Johanna: Oh yeah, really? That's something that I didn't throw away. I think it's me speaking. It's an old file (lachen).

00:08:51-0 Iss: I didn't understand why it was first the skates and then you... But I listened to it anyway.

00:08:56-2 Johanna: (lachen) Ok, that was my fault.

00:08:59-9 But if you didn't recognize it: did you think of some place where you imagined it could be?

00:09:06-3 Iss: The one you were speaking (lachen) yeah...

00:09:08-6 Johanna: No...

00:09:13-6 Iss: But when I listened to the skates then I knew where you were. And Volksgarten with the birds, and things that you can imagine.

00:09:28-7 Elena: I live very near of the Volksgarten. And I imagined that I was running, because I used to go running on the weekends. And I heard someone running. I thought...

00:09:54-6 Nino: At the Volksgarten: Well, at the beginning the recording was so loud! Well, record number 4. Because there are two Volksgarten recordings, yeah?

00:10:03-2 Johanna: Yeah.

00:10:02-3 Nino: It was so loud; I supposed it was at the entrance; you were very near to the street. And then as you go inside the garden it gets a little bit more quite. And it was a very nice experience to hear all these noises on the street. But then inside it was very peaceful... Well, more peaceful than outside on the street. And you can hear some voices, and I imagined that there might be grandparents with their grandchildren. Riding a bike... Well, this came to my imagination. I imagined them riding. In the garden.

00:10:57-7 Johanna: Did you all look before you listened? Where it was? or afterwards.

00:11:06-9 Sara P: Afterwards.

00:11:07-3 Nino: I guess it was 50 - 50 in my case.

00:11:15-3 Johanna: Was there any characteristic sound that attracted your attention especially? You already said at the Central Station the announcement of the trains...

00:11:25-4 Sara P: For me, at the train station, there was someone with a key. That was strange.

00:11:44-8 Isabel: At the Wiener Platz, in the recording, there was someone cutting steel. With this machine. So at one point I thought it was a train, and then I thought it was a machine that was cutting...

00:12:07-8 Nino: For me it was these coins in the Nippes Market.

00:12:19-2 Johanna: And how was it in general: The experience of listening to a place and being somewhere else? And just... here aren't so many sounds in here. Did that influence your experience? Was it strange or was it interesting or different?

00:12:43-8 Nino: I don't think that I even paid any attention to it. I just tried to concentrate on the sound, on what I was listening, and maybe I tried to imagine myself there, at that place. I didn't really take into account where it was.

00:13:02-5 Sara C: Yes.

00:13:05-1 Isabel: This is also something that we are used to. Also when we watch movies, listen to the radio, I mean, you just forget about the place you are and think of other things.

00:13:20-8 Johanna: So you did feel transported... Even if you didn't recognize the place, did you feel like transported to another place?

00:13:30-3 Sara C: Yeah

00:13:30-3 Sara P: Yeah

00:13:31-5 Johanna: And was there one that had a specifically strong image or where you felt immersed in this experience?

00:13:47-3 Sara P: I had imagined: For example at the Barbarossaplatz, I didn't recognize the Barbarossaplatz, but... I don't know if you... It was like there was water on the floor, on the street. I think. And I imagined myself in my room in the new WG. Because there is a really big street, and I hear always a lot of cars. So I imagined this day, a little bit gray with... a really normal moment with this. Or Volksgarten Park, I felt like I was in Freiburg. Immediately.

00:15:16-9 Johanna: Did you go to many parks in Freiburg? In comparison to Köln?

00:15:22-7 Nino: I think this is an interesting experience, what Sara previously mentioned: That she was kind of surprised that it was the noise of the Barbarossaplatz. Because you didn't expect it like that. Actually I didn't have this experience. Because actually when I was listening to the sounds and then watching where it might be, it was 1:1. To the expectation and what I would have. I didn't experience anything new. But in your case, you found something new there.

00:16:02-8 Johanna: Were these places like? Did you know these places from before?

00:16:11-4 Sara C: Some of them. For example: I have never been to Volksgarten. The skate park either. Some of them I've never been...

00:16:33-3 Sara C: (lachen) It can't be natural!

00:16:36-0 Magi: On most photos you are. (lachen)

00:16:41-5 Nino: I have been to all places except Nippes Wilhelmsplatz.

00:16:48-8 Johanna: It's really nice. The market.

00:16:58-4 Sara C: Where is it?

00:16:58-4 Johanna: It's in Nippes. And it's every day. In the morning. And there are many stands of Turkish people, so that's why...

00:17:05-7 Nino: That's why I hear all the Turkish and Arabic languages...

00:17:07-4 Johanna: And I walked around there. There were many people. It was 12 o'clock almost, and there were a lot of people.

Nachbesprechung in der Innenstadt (Januar 2014):

1. Soundwalking:

00:02:06-6 Johanna: So, I have prepared my questions (lachen). Had you ever experienced something similar to this? Like listening in an enhanced way?

00:02:14-8 Ariadna: Yes.

00:02:19-1 Johanna: And how was it?

00:02:20-8 Ariadna: It was so nice, because it was a thing... 37 or something like that. A box of matches. And you can locate the sound in an imaginary space. (lachen) Because sometimes it was like that "tchic tchic, tchic tchic" and it was around of you, but really it doesn't exist. And it was so amazing. This happened to me like that. Because you can hear all the sounds together in one place. I don't know how it functions, this sound, or something. But you can separate. You can pay attention to that or that or that. And hear more when you are listening. It's like seeing an a movie or an atmosphere. Really could create. Because it's just a sound in one place.

00:03:40-8 Johanna: Because they say that- for example- you're in a crowded restaurant and there are people speaking... let's say_ everyone is Chinese but there is a table where there are people speaking Spanish or English or whatever your mother tongue is... then you'll probably hear those people!

00:03:53-3 Alle: Yeah.

00:03:57-2 Ariadna: I heard French people when I was walking.

00:04:04-2 Andrea: I heard the accent of the guy who was speaking with another in German but I know he comes from South America.

00:04:10-9 Johanna: Ah yeah?

00:04:15-4 Andrea: I heard that. Usually you don't hear that so clearly, when you're in the street you are not such a stalker that you get so close to ask: ok, where are you from?

00:04:26-3 Adrienne: Yeah! This is like all the sounds come to you!

00:04:28-4 Silvia: You don't want it, but they come.

00:04:33-4 Ariadna: For me the most surprising is that you can't situate the space from which the sounds come...

00:04:46-6 Adrienne: Yeah, and it's like they're all on the same level.

00:04:47-4 Silvia: Yeah.

00:04:51-3 Ariadna: Because usually you hear that and you localize it. But here it's a mixture of sounds that you don't know where they come from.

00:05:07-5 Silvia: The part that I liked the most was when we were walking near a restaurant, because it's like a film, you can hear the things...

00:05:20-6 Adrienne: The cutlery!

00:05:20-6 Silvia: Spoons and people cooking...

00:05:21-4 Ariadna: Yeah, it was nice.

00:05:20-2 Silvia: It's like the sounds that you introduce in a film to make the film more real. It was really funny. It was like fake sounds.

00:05:36-5 Adrienne: It was like fake!

00:05:36-5 Silvia: Because the steps were like... papapa

00:05:39-8 Ariadna: (lachen) Yeah!

00:05:47-5 Andrea: A woman with heels was walking near us and I was like: ok, what is this noise?

00:05:54-9 Silvia: It's a bit like you hear the train, it's like a fake train. I don't know...

00:06:03-0 Johanna: Yeah, because it's so present.

00:06:12-5 When we did this the other day a lot of the women told me afterwards that they found it really oppressive. And they were happy after they took off the headphones. Because they felt that everything was so near and loud. Did you have that too?

00:06:31-7 Silvia: No, I liked it.

00:06:28-4 Adrienne: Me too. Because afterwards...

00:06:32-1 Silvia: Because I could understand and listen to everything. So I was ok.

00:06:35-9 Adrienne: It was really interesting. I think that if you had it all the time then you would have no space to think. Right? Because when I took it off, it was so silent! And I couldn't hear anything: I couldn't hear my footsteps, I couldn't hear the restaurants... But then, I don't know. Because usually you just use your eyes when you are walking around. You don't listen so much. But this was really like: I wanted to close my eyes and just listen.

00:06:56-3 Ariadna: Yes.

00:06:59-8 Adrienne: I think that all the time it would be too much. But it's interesting.

00:07:03-5 Ariadna: All the time you would go crazy! (lachen) Ah, no!

00:07:13-7 Silvia: You don't want to, but you are listening to people.

00:07:13-2 Andrea: You can't focus because you are hearing so many noises and conversations.

00:07:23-7 Johanna: It's like sometimes you are at a table and there is one conversation going on here and another one here... And you want to listen to that! And you just can't focus on the other...

00:07:31-7 Silvia: In the tram or in the bus. The other day, Andrea and me we were in the tram. And she told me: listen! Because the guy was speaking in Spanish and he was telling his friend something really really personal.

00:07:48-7 Andrea: That's something very typical from here, when you listen to someone speaking in Spanish, you think that no one will hear you or understand you. And that's why you speak... I can't talk to Silvia...

00:08:05-7 Silvia: And that's why Andrea told me to listen, and so I listened...

00:08:09-5 Andrea: He was talking about the night before, who he slept with and so... Ok, you're telling us this. I'm hearing you... Here in Köln people are comfortable in the train. No one is going to understand me so I am going to... Give it everything...

00:08:33-6 Johanna: But there are so many people speaking Spanish!

00:08:35-8 Silvia: Yeah, the problem is that. We have suffered.

00:08:44-2 Johanna: I always, with my sister, I grew up speaking Portuguese with my parents. Even with my father, who is German. But my sister and me we always talked in the other language wherever we were. In Brazil we talked in German, when we were in Germany in Portuguese... to say: Oh, this woman has such a strange hairdo or whatever (lachen) and you know that she is not going to understand...

00:09:08-6 Adrienne: Or you hope (lachen)

00:09:08-6 Andrea: Because one day we were criticizing one guy and his shoes and he told us: Ok, I can speak Spanish...

00:09:22-9 (lachen)

00:09:22-9 Andrea: So the next time, be careful and think about that.

00:09:28-4 Silvia: We were like: Oh! The most embarrassing moment in my life!

00:09:30-9 Andrea: I was coming back from work with my flat mate and she is gorgeous, and there were two guys behind us and one said to the other: Oh, look at her, blablabla. And then he said: Now is when they are from Spain and they heard me... And then I turned and was like: Oh yes, I'm from Spain. And the other they also thought that she was from Spain but she is from Georgia.

00:10:16-5 Adrienne: So she didn't understand.

00:10:22-9 Johanna: Did you have a moment where you felt completely immersed in the experience of listening? When you... kind of just wanted to focus on the listening experience?

00:10:33-9 Adrienne: Yes, I did close my eyes when we were walking. But then I thought: Oh, I should watch where I'm going. (lachen) But I really wanted to just stop and close my eyes. It was good! Not too much. I found it very positive, very enjoyable.

00:10:48-5 Johanna: So, it, to me it just changes the experience: When I'm walking I can listen. It's like I have an excuse to be really present and listen more.

00:10:58-7 Adrienne: It made me really present, yeah! I wasn't thinking of anything except listening.

00:11:04-2 Andrea: With me it was the same.

00:11:10-4 Johanna: Did you have any images coming up, you said it was like a movie...

00:11:24-4 Silvia: Yeah, like a movie...

00:11:19-9 Johanna: Did you also have other things? Memories or ideas, associations?

00:11:30-3 Silvia: Yeah, I have associated the sounds of the restaurant with the Disney film "Ratatouille". I don't know why, I imagined the rat. I don't know why but I have associated this. (lachen) This sound with Ratatouille. I don't know...

00:11:54-6 Adrienne: Every sound I had like a picture in my head for what it was. But it wasn't like memories. Like a door closed, and this lock sound was really loud. So I saw in my head the door closing in the lock. When we heard the cutlery in the restaurant I saw the plates and the people talking. So, yeah. Or even the footsteps... Even though it was your shoes, I think it was. But still I had the different shoes in my head.

00:12:23-4 Andrea: I went in the street we were a lot of times before. But today I have realized that this street has more things than I thought.

00:12:39-7 Adrienne: Yeah.

00:12:43-2 Andrea: I was looking to the good food, the people in the restaurant, the styles, the things. And while we were walking in this street no car came. So I could focus on the street.

00:13:17-8 Johanna: Was there anything else that you noticed?

00:13:26-7 Ariadna: I want to one day walk around with that...

00:13:24-9 Adrienne: I was thinking I want to get one for myself (lachen) I live here, right. This is where I come all the time. Every weekend I am on this street, well, mostly. I experienced it totally differently. I didn't see very much. I just heard everything. And like...

00:13:51-0 Silvia: As if I was blind...

00:13:51-0 Adrienne: Yes, pretty much!

00:13:51-5 Ariadna: Maybe we can go, one is blind and the other holds.

00:14:05-7 Silvia: In Spain, if I could go with this recorder it would be great because I could understand everything.

00:14:18-1 Andrea: I felt a bit like a stalker, too. Because human beings are curious, and when you hear something you want to hear more. And I felt, at the same time, like an invasion... To some conversations... I wanted to go inside the bar...

00:14:46-5 Adrienne: When we walked by I was really trying to listen (lachen)

00:14:47-3 Andrea: And this was the feeling: Ok, you're a real stalker.

00:14:50-2 Silvia: I want this (lachen)

00:14:52-3 Johanna: I can lend it to you (lachen)

00:14:57-0 or we can do a test if you want. You can go like hand in hand and one has the eyes folded.

00:15:05-4 Ariadna: It would be very nice.

00:15:05-4 Johanna: Yeah!

00:15:07-7 Ariadna: Walking with closed eyes...

00:15:17-7 Johanna: This was the first part, more or less... It's really interesting to see, some people are more interested in- or the stories that start to exist, like, in the head. The stories that people are telling each other and you start to imagine the romantic story,

00:15:30-2 Silvia: Yeah, the life of the people...

00:15:31-3 Adrienne: Mmh.

00:15:37-1 Johanna: And on the other side the sounds and the atmosphere of the city.

00:15:35-0 that's really interesting...

2. Zuhören, Erkennen und Einordnen:

00:00:50-8 Johanna: How was the experience for you?

00:01:00-3 Adrienne: It was good! Well, the first one I listened to was the... (schlägt nach) Volksgarten Park. And I kept turning my head like this, because here were the children, right? And I kept wanting to watch them

00:01:07-8 Silvia: Yeah

00:01:09-5 Adrienne: I kept wanting to see them. Ehm, and then, at some point, after my third one, I wrote down what I would hear and then I wrote down what I would see, and then I started to write down what I was feeling. Because then I got like this feeling, right, like... the Volksgarten Park was... it was just like walking. I didn't really feel so much but I felt like it was summer for some reason. Like I felt like I could see green and sun.

00:01:44-1 Barbarossaplatz there was like no space and there were just man-made sounds, like there was just walking and cars and it was very artificial.

00:01:51-9 Johanna: Yeah, but it wasn't so loud, right? I don't know if it's...

00:01:53-6 Adrienne: No, it wasn't so imposing, but there were just no nature sounds. And then in the church I felt so calm, and there was so much like space in my head and free space... Just like nothing space. That was really nice.

00:02:11-9 And in the Central Station I felt like people were going to hit me, like I felt really claustrophobic, I felt like too many people... Physically I felt really restricted, yeah. It was really interesting how much the sounds make you feel. And... But I was expecting... I mean, you jumped, right? (lachen)

00:02:35-1 Silvia: Yeah, because Johanna, she was there. And I thought: ok, I can't understand, and then I turned and nobody was there. Have you listened to number 6? Wiener Platz. Oh, don't listen because it's scary. I heard some steps, like... I don't know.

00:03:05-4 Johanna: I think that... I went afterwards and I erased the wrong...

00:03:08-5 Silvia: I felt like I was in a building...

00:03:11-7 Johanna: Mmh. was it like closing and opening windows?

00:03:18-6 Silvia: Yeah.

00:03:18-6 Johanna: No, that's another thing.

00:03:15-5 Silvia: Because I couldn't understand. It couldn't be Wiener Platz because I felt like I was inside a building... And there was a corridor, I don't know...

00:03:34-3 and you were opening things and your steps were like in a horror movie. Suddenly your voice and it was... Heart attack!

00:03:54-7 Adrienne: Did you see her jump?!

00:04:02-3 Silvia: No, because she wasn't there!

00:04:01-0 Adrienne: She scared me so much! (lachen)

00:04:08-3 (lachen)

00:04:06-9 Silvia: And for example inside the Dom, I felt that it was a peaceful place. I thought: ok, I can stay there and I can listen to the...

00:04:21-3 Andrea: But the organ was more like... Oriental...

00:04:22-2 Adrienne: Yeah! It wasn't like a church organ...

00:04:23-2 Andrea: I felt like it was a Chinese temple instead of the Dom. I never realized that this organ is playing more oriental music than what you would expect in a church. Which is...

00:04:45-5 Silvia: And it's funny because the other time that I have been inside the Dom I heard a lot of people talking. Not loud but in this case I couldn't hear anything. In this case, it's one of the most touristic places in Cologne, but... I only heard the music and...

00:05:13-9 Adrienne: And some whispers.

00:05:15-4 Andrea: Have you heard the Wilhelmsplatz?

00:05:20-8 Adrienne: Yeah!

00:05:21-0 Andrea: Annoying, so annoying!

00:05:22-1 Ariadna: Annoying, really?

00:05:25-9 Adrienne: There's lots of different sounds, right?

00:05:28-5 Ariadna: I liked it.

00:05:28-4 Adrienne: Yeah?

00:05:29-0 Ariadna: Yeah. I imagined like fishers, and blue color. Like Morocco or... I don't know, "Tiempo de los Gitanos" is a movie. I saw... Because I never heard something like that here. In Mexico I have references like that, in Spain also. But here, never!

00:06:03-2 Johanna: So you have to go there to the market!

00:06:04-8 Ariadna: Yes, it's so particular.

00:06:10-2 Silvia: Is it good?

00:06:06-3 Johanna: Yeah! And it's every day.

00:06:11-3 Ariadna: Ah, it's every day! Ah, and where is it?

00:06:11-2 Johanna: In Nippes. It's near the Florastraße station.

00:06:17-4 Ariadna: Ok. For me it was interesting.

00:06:18-6 Andrea: I was like... Like I was a dead fish in this market thing. Because everyone was shouting. Next to me. And I felt very small, and... Because there were so many things around, that it was like, you're nothing.

00:06:48-9 Johanna: Well, before you go... Because I guess that it's already time... Were there characteristic images that popped up immediately? Like you said this Moroccan fish market or something...

00:07:00-0 Silvia: For example in the Skate park Rheinauhafen, the first image that appeared in my mind was: Somebody is going to fall down. because everybody was in this skate... And I thought ok, someone is going to fall down.

00:07:29-9 Andrea: I thought about the... with your footsteps, while you were walking in the park, I only had in my mind the floor. Like, ok, there are stones

00:07:47-2 Adrienne: Yes.

00:07:42-4 Andrea: There is grass

00:07:49-6 Adrienne: I wrote that, too.

00:07:53-3 Andrea: The material of the floor is so graphic in your mind...

00:07:57-1 Adrienne: Yes, it was.

00:07:57-6 Andrea: Just hearing it you imagine it.

00:08:05-8 Johanna: Because there are some tracks where you don't hear my steps. For example in the Central Station, where I am walking around...

00:08:13-4 Adrienne: No... Ah, were you walking in the Central Station?

00:08:08-5 Johanna: Yeah.

00:08:15-3 Adrienne: I felt like you were standing there.

00:08:20-9 Silvia: I could only hear the bells, in the beginning. And the water...

00:08:25-6 Ariadna: Yes, the river was so nice!

00:08:26-2 Silvia: Yeah.

00:08:29-0 Johanna: Like relaxing.

00:08:29-5 Andrea: I slept in the Schildergasse.

00:08:25-8 Johanna: Yeah! And it's really loud and rhythmic sounds and everything.

00:08:38-1 Andrea: The Dom bells were like "Pam, pam, pam" But at the end, this pam... made me fall asleep.

00:08:45-8 Ariadna: The Schildergasse begins with music or so

00:08:51-0 Andrea: Like Arabic.

00:08:57-8 Ariadna: And I thought the bells were part of the music. And I was: Ok... And then it's just the bells. And it was like a separation of the sounds. I don't know... Because at the beginning it was really close, but then you just hear... And then it's like: Ah, stop (lachen)

00:09:18-5 Silvia: You have to listen.

00:09:20-4 Ariadna: But it's nice.

00:09:24-6 Silvia: You have to listen to number 6. And then you could understand.

00:09:31-0 Johanna: That was part of another work where I was reading a text out loud and at the same time everyone had headphones on. So you had like these moments where I would speak very close and others in the microphone...

00:09:44-5 Silvia: Really really close!

00:09:44-3 (lachen)

00:09:48-4 Silvia: Behind me, speaking to me.

00:09:58-1 Johanna: Did you feel like transported to a place?

00:10:00-6 Alle: Yeah.

00:10:01-4 Andrea: In the park

00:10:02-4 Silvia: To the river.

00:10:03-2 Adrienne: The park was strong.

00:10:07-0 Silvia: I have never been to. I want to but I have never been. In the Rheinpark. But I felt that I was there. And I don't know the place and I don't know who is there or which objects are there but I could feel... I am planning to go this Saturday because a friend of mine is visiting me. So I will tell you. With my... memories, if they are the same.

00:10:41-0 Johanna: Yeah. Because I walked to the other side... I walked on this bridge where the cars don't drive, in the southern part of the city. Where the skate park is. And I walked the bridge and on the other side I sat really close to the river and made this recording.

00:10:57-6 Silvia: Ah, I want to go there.

00:10:57-6 Johanna: It's really very nice.

00:10:59-2 Andrea: You have to cross the big bridge and go down.

00:11:10-0 Johanna: I guess you can cross every bridge, but this last one is very nice.

00:11:12-4 let me see if I have asked everything.

00:11:19-3 you talked a bit about the feeling that each sound evoked in you... Did you also feel something very specific. You already said that the Rhein was very nice... Or the park and the church. And it's funny how differently you perceived the market! Because... some of you didn't like it so much. Did you recognize that they weren't speaking so much German?

00:11:50-8 Adrienne: Yeah, I wrote that too (lachen) Accents and other languages.

00:11:55-0 Johanna: Because there are many Turkish people there

00:11:55-0 Alle: Yeah.

00:11:56-8 Johanna: But it's very mixed also. The people that are selling aren't only Turkish. But the costumers are, mostly. So it's very mixed.

00:12:13-8 Ariadna: The coins. I think for me it was the one that I could imagine more physically. Because I could imagine... I remembered a lot of places. In Mexico we have a lot of markets. And it's different because the idiom changes, but it's the same sounds. Transported like the Boquerias in Spain.

00:12:58-1 Johanna: Was there anything else?

00:13:05-9 Yeah, I guess that's it. If I turn off the recorder I know you're going to start to say some interesting things again (lachen)

Transkription: Audio-Walk-Experiment 2: Erinnerung

Nachbesprechung am Flughafen (Februar 2014):

Johanna: I guess there was a lot of... stuff. Maybe we can try to start talking about the experience. How was it to walk around and listen to the tracks?

00:02:05-8 Adrienne: It was nice.

00:02:09-9 Johanna: It was nice?

00:02:05-5 Adrienne: Yes. (laughing)

00:02:12-5 Liwen: It reminded me of some experiences that I had already forgotten. Like questions about Heimat. This feeling, for a long time, I haven't thought about. Jetzt fange ich wieder an, daran zu denken.

00:02:54-9 Nino: If we are homesick now, it's all your fault.

00:03:00-6 Adrienne: What you said was exactly what I felt. When I was leaving and the rushing and the waiting and stuff.

It was emotional for me. Yeah. Some bits.

00:03:25-3 Nino: It was not that emotional for me. I don't think that I am a less emotional person, but maybe it was because the airport was so empty, well, relatively empty.

Because, for example, when I was at this... arrival area, there was nobody! So there were no flights coming, so I just stayed there and went along. But then when I was finished, then came the flight. So I stopped there after my tour and I was just observing the people, who were waiting and coming. And I don't know if you were at this Germanwings check-in area, there was absolutely nobody, not a single person. There was just one employer there, sitting at... I was just sitting there and enjoying the emptiness. And I think that's why it was not so emotional for me. So, I could not really connect these ideas to the circumstances around me.

00:04:45-9 Silvia: I think that for me it was not a sad experience because I am coming back in July. But I was thinking, ok: If I had to stay here, for maybe, five years, it would be a sad experience because of the memories and... Yeah. But I'm going back in July, so it's a travel, I don't have to stay here for such a long time. So, for me it was nice.

00:05:22-9 Johanna: Was there like one place that the experience was stronger? One place or one space where you thought it was stronger or interesting, something interesting that popped up?

00:05:45-0 Adrienne: For me it was the security area. Because that's where you say bye. And you have to really go. And that's where it's been saddest for me every time. And then you're still like... I

still know that my mom is still in the airport, my mom is still in the airport. But you... you might as well not be, because you're already gone. And that's sad.

00:06:04-6 Johanna: And it's weird because you're like saying goodbye and it's sad and then you turn around and you have to take off your clothes and open your bag...

00:06:20-6 Adrienne: Yeah! I was crying and he was doing like a bomb check on me. You have no space to be sad, I think.

00:06:36-8 Nino: Maybe it also depends on the experience or your personal history. Or the personal story. How many times you've already left your home country and how far you've travelled. For me it is not such a sensible issue any more. Because I've left my home country for a lot of times, and now it's kind of a routine for me.

00:06:58-4 Sara P: No, but the first time, it was... For me too. It's for me now like a routine. But the first time it's like your tracks. I felt exactly the same.

00:07:27-1 Isabel: I also remember the first time. Most of the other times I've gone to Düsseldorf, so I haven't been so much in this airport. So, I remember especially when I arrived. The first time I arrived here, everyone was waiting and I was there alone with two very very large luggages and then in this Germanwings terminal, it was empty. To the train you go like over there. So, you have the stairs and the two things on the floor, and I had to pass, like with my two big luggages. And it was... *really* bad. Because I was really like falling onto them.

00:08:14-5 Ariadna: It's fascinating how all the airports around the world, or well, the airports that I know, are very similar and have the same construction and have the same system ... And I don't know, it's all impersonal. But all is so so so "amplio" - wide. I don't know, it's always like: how many people live in here and how many people sleep here, many homeless people. Many people that disappear. And I don't know, how is the perception of the people that always stay or of the employees. They watch these people going or travelling with their suitcases or something. For me it is so interesting.

It's just a part of your way, of your travel. For me it's useless. It doesn't have any significance. But the place always reminds me that I need to go. Somewhere.

00:10:29-8 Elena: I don't know why, but I don't like the airports. For me it's a bad experience. To be in the airport. It's an emotional experience, because I travel a lot now, at this moment. I think, sometimes that I belong nowhere, and I don't like it. For this reason, I don't like the airport. The first time I arrived in Germany it was in Frankfurt. But to me it's the same place. As you say. It's a different airport, but it's the same place. For me, the place you live, the place you...

00:11:19-7 Johanna: And it symbolizes that you don't have any roots?

00:11:22-5 Elena: Yes.

00:11:27-6 Sara P: That's really interesting. Because the first time for me, in Cologne and in Freiburg, it was always with the train. And I had a totally different experience. It was like the Dom or another church. And so... It was very characteristic.

00:11:53-2 Johanna: It's softer, right?

00:12:03-7 Sara P: No, on the one hand it's stronger. Because it's totally another place. Ok, it's the same place at the beginning, but on the other hand ... it's not so impersonal. So, it's full of emotions. But not so "unmenschlich".

00:12:53-6 Nino: For me for example, when I was a kid, I had a very special... relationship to the airport. It was kind of a sacred place for me. So I had a cousin and an aunt who lived in Russia. So every time when they were coming to Georgia it was a celebration and it was a very big event. And all the family would go to the airport to pick them up. And it was a very exciting experience for me. And I liked the airport for me for this fact.

00:13:35-6 But on the other hand it was kind of frightening me, because it was not the normal way of travelling. Because of all the security and this check-in and all these points. But nowadays, as I said, it has become a routine and I don't have an emotional link to the airport any more. But for my childhood... It was something special to me.

00:14:11-7 Johanna: And do you think that influenced you? To want to live somewhere else?

00:14:19-9 Nino: No, I don't think that it was because of the airport. I think that it just was in my nature. And I love travelling. I just love this process of travelling. Not just reaching the destination, but to go there... It's not... it sounds weird but it's not important for me to reach the goal but the whole process to reach the goal.

00:14:46-3 Adrienne: That's the part I hate (laughing)

00:14:59-6 Sara C: I don't like it either. If some day someone invented tele transportation...

00:15:01-4 Adrienne: (laughing) That would be beautiful...

00:15:05-0 Nino: I don't mean that I like flying more. I like all this process of getting something new or getting to new places... And to get accustomed there. And to install yourself there. I guess that is the problem why I cannot finish my PhD so quickly... Because I'm enjoying the process, not the goal. (laughing)

00:15:39-7 Sara C: To put an ending to something is difficult.

00:15:47-0 Johanna: I remember something positive about this. Because leaving is always kind of sad, and I don't like it... But I always remember this idea that I could build a new life and start everything new. That I could be someone else, I could wear different clothes and that would make me so different. As a teenager at least. And I remember this had to do with the airport, too. Ok: When I arrive there, I can be someone completely different! After a few days you realize you're taking

yourself with you and you won't be completely different, (laughing) but the possibilities that seemed to exist, I thought that was really interesting.

00:16:33-2 Nino: I just think that it gives you the feeling of getting to something totally new. And you have the illusion that you can change yourself as well. And... that it's not just the airport or the train but also the personality...

00:16:50-6 Liwen: It's not very difficult to say goodbye to my parents in the airport in Shanghai for example. Because I know I will come back! And for the first time as I flew back to China, that was very sad. Because I didn't know if I would come back...

00:17:16-2 Nino: To Germany?

00:17:16-2 Liwen: Yeah. That was for exchange studies in Frankfurt. Now, I know it's very normal. I fly there and here.

00:17:31-4 Ariadna: And the travel experience brings a lot of change also for the family. Because the first time when I came here, it was 13 years ago.

00:17:38-2 Ariadna: And my parents brought me to the airport and I came here alone, to Charles de Gaulle. And it was: Oh man! (laughing) Nobody was in the other side waiting for me. And this was the first time that I was a little bit sad because nobody was waiting for me. And then I arrived, well, I travelled in Europe. But now, nobody waits in any airport... (laughing) It's normal to arrive with my suitcase... In the beginning I felt like: Oh! (laughing) But, I don't know, it's a normal thing that I need to do for myself, this. and when I saw the people waiting for other people it was for me like: Ah, surprise! (laughing)

00:18:55-5 Sara C: When you arrive for the first time at an airport and you know that nobody is going to be there, looking for you, you still look among the people hoping to find someone?

00:19:13-5 I don't know but I do it all the time! Especially when I travel to foreign countries that I don't know I still have the hope (laughing). I always, always, always look among the people hoping to see someone. Eventually nobody is there.

00:19:29-6 Ariadna: (laughing) Yes!

00:19:31-9 Johanna: And I always think how cool it is when there's someone waiting with your name!

00:19:33-5 Alle: Yeah! (laughing)

00:19:36-2 Sara P: That happened to me! My best friend did it for me.

00:19:51-4 Adrienne: In Melbourne my mom had a sign: "Herzlich Willkommen" when I went home again. And she was like: Is that right? I got it on the internet! That was cute.

00:20:08-4 Johanna: I guess somehow, all of you decided to come to Germany to live here, so... It has always these two sides, right? Like the up side, the expectations or the will to go somewhere else, do something new. And on the other side of course there's always like this... leaving that behind what you have...

00:20:33-3 Isabel: For me for example, I remember back when I left, at the airport there I was like very sad. But in this airport, I wasn't sad I was quite excited. Because I was sad and excited and suddenly I was less sad and more excited. So, with this I have a good experience or good memory. Of arriving here. Afraid, but also like: Yeah, to have all this new world. In this sense, yeah, it's always your choice. You know that you are going to leave someone or something behind.

00:21:12-1 Silvia: I think the same as you: When I left my city I was really sad and then in the plane, when I was flying, I was: Ok, I'm here because I want to. So I have to find my place in Germany, I have to find the University and I have to find everything. So I don't want to be sad because I have to do a lot of things. And then I arrived to Düsseldorf and had to find the train, I had to arrive in Cologne, find the University, take the keys of my house. And then, when I couldn't think about anything of my last life, and then, when I arrived in my new home I realized: Ok, I am in Germany so I have to forget everything from the past.

00:22:15-2 Sara P: Yeah, but that is your experience. Like my experience. But the problem is... that is my problem. Now not any more. Its ok for me now. But its a problem when I stay in Italy, I'm the German girl. And when I'm in Germany I'm the Italian girl. So, this experience is, for me, it's ok, it's an old experience. Now I am a normal person. This was the past life and the new life doesn't work for the other persons.

00:23:15-7 Johanna: So you are always aware of this...

00:23:18-2 Sara P: Yeah. I'm not an entire person. I'm always only a side for the people. They see only a side of my life.

00:23:44-7 For a lot of time I always thought that it was like two worlds. One in Italy and one in Germany. That was not so funny (laughing)

00:24:06-2 Johanna: But it's difficult to integrate, right? Except if you have friends that also live here that come from Italy...

00:24:12-6 Elena: I have no... I don't have this kind of problem with my identity. But they say that when you leave your country and you arrive, I don't know, in this case to Germany, to work, you have to make the effort to forget this past. Or not the past, but your life without you there.

00:24:56-7 Johanna: It's like it doesn't exist, right?

00:24:56-7 Elena: It doesn't matter what's happened here. If the world is still without you in your country. I think for me it was very difficult to notice that I'm not there in Spain, I'm here and,...

00:25:22-3 Johanna: Life goes on there, even though you're not there.

00:25:24-1 Elena: Yeah. Mmh.

00:25:28-0 I have to separate. Emotional from Spain, what's happening, in my past life... When you say here about... (blättert) parallel universe. It's like this. In the beginning I was feeling like this. As if I was living in a parallel universe. The reality was Germany and the parallel universe was Spain. And I have to make the effort to forget the parallel universe. Because it's really sad to me. To be here and to think all the time of my friends or my family there.

00:26:30-2 Nino: I'm not sure if I quite understood what this parallel universe means. Because... well... Actually when I'm here, I try to integrate myself completely to the German society, to the German situations, but I can't give up my own nationality. So I'm comparing all the time. Things, how it would be in Georgia. How I would do this in Georgia... I don't know, is this a parallel universe? I'm not imagining myself there, but I guess it's just my... mentality? Which is Georgian. And it's a natural process that I am comparing. But I am trying to live here, in this reality. I wouldn't say that I'm homesick or that I would rather be there instead of here. But this comparison is taking place all the time. And this is kind... That's not very nice. (laughing) Because it's a kind of load, a kind of burden.

00:27:49-0 Adrienne: Because you are doing everything twice.

00:27:49-8 Nino: Yes. And sometimes I'm not comfortable with a decision that I'm making here, but this is a correct decision. But this decision would be different in Georgia. And I have a kind of conflict in myself.

00:28:06-4 Adrienne: I have that too.

00:28:18-7 Adrienne: No. I think it's normal because you have two cultures, right?

00:28:21-2 Nino: Yeah, but you know? It disturbs me. Because it's really like a burden on my shoulders.

00:28:30-3 Nino: And I just can't get rid of it. Yeah.

00:28:31-7 Adrienne: Well, when I was back in Melbourne last year, then I was thinking how I would do things in Germany.

00:28:35-0 Nino: Really? (laughing)

00:28:39-5 Adrienne: So now I have Germany in me too.

00:28:39-0 Nino: Yeah, you are right. When I'm in Georgia I'm not completely Georgian there. And when I see something typically Georgian - "Das nervt!" I'm getting really angry about it. Even if it would be a totally normal situation in Georgia. But with my partially German mentality, I do not like it. And I'm getting angry about it... So... I have a big problem (laughing)

00:29:11-2 Sara P: But with the time for me. I'm always like this, but now I see that the bad side and the good side are the same. And one is one culture and the other is another culture. So I'm not thinking so much that's good, that's bad. When I'm here, I'm here. When I'm in Italy, I'm in Italy. But the first time it was so.

00:29:55-1 Nino: But look: The first time I was in Germany, it was 12 years ago, so it's...

00:30:05-0 Sara P: It's not the time, it's the process.

00:30:55-5 Ariadna: For me one interesting thing is when I'm in a place and it reminds me of another place and a lot of images come into my head. And I think that I am... I don't know where I am... It's like: This is Mexico? No, this is Spain. This is... ah, but ah. All these images come to me and I need to go outside and see the people and say: Ok, I'm in Köln, I'm in Köln. (laughing) Because... I don't know, it's a mixture of feelings. It could be one place it reminds me. And I'm like "eh?"

00:31:42-6 Adrienne: If I see someone in the supermarket and I think: Ok, I recognize this person. But is that person from Cologne or from Australia? Is that possible?

00:31:56-5 Ariadna: Yes! It's so strange (laughing)

00:31:59-0 Adrienne: Where am I and how? It's really weird. And in my head, I'm like: Australia/Germany?

00:32:12-7 Nino: When I see somebody and I remember that I have seen that person previously in some place... I know that it was in Germany or in Georgia. So, I have this separation lines. I'm not mixing these two spaces. I know that it was in Germany or in Europe. Maybe I cannot remember where it was exactly: At the university, or at a party. But I'm not mixing it with a Georgia situation.

00:32:53-1 Isabel: This also happens at the beginning when you go home, and then when you wake up...

00:36:07-4 Adrienne: I found it really interesting when you spoke about breaking the connections when you leave. That you have to break all your familiarity with- what shop is good to go to or- where its nice to sit on a nice day. Any kinds of connection and you totally have to break it. And then you have to form new ones. And for me, I think it's really interesting to note that I have friends at school and we usually stay in the same city. So you have your school friends when you're at the University. And that's like friends of convenience. It's not friends because you went out and found someone you have something in common with. But here, you make a friend because you get along with that person. So I think the connections you have a lot more meaning. Because you really try to build them up, like you have to build them up from nothing. It's hard, because you have nothing. The problem with that is you don't have any history with these people. And that's very hard. Not like this person you've known since you're five years old.

00:37:27-1 Adrienne: It's like growing together and trying new things. And: remember that time when you dated that guy? Or whatever, you know? There's plus and minus.

00:37:36-1 Isabel: The other side is also that the new friends you will make or the people you will get to know here, they will know of a new life which the rest of the people, with whom you have shared like your whole life, they won't know at all. Because they won't be here, they don't know anything about your... This is also something, which I think that connects you a little closer to the friends that you make in the outside. Because it's like a new world which your family or your best friends don't know about. Or you explain, or also cannot know. This is your daily life.

00:38:24-2 Liwen: I have been in Germany for 3 years. And I wanted to leave the things from China at home. And my mother wanted to give me everything. So much as she could. She sent me everything. I think that I want to leave my... cultural background in China. I don't want to bring it here. And I think I should go ahead and not look back. But my mother tries to... I shouldn't forget my country.

00:39:21-8 Nino: Yes, I understand that point very well. But actually this is not about forgetting your country. It's just that you are now in another constellation, in another situation, and you are just trying to get along with that situation. And it doesn't mean that you are forgetting your country or your society or your family. I have the same situation. For example, when I'm calling them and they are asking me: do you want us to send you some Georgian spices? No, I don't want it! When I'm in Georgia, of course I cook in the Georgian way, and with Georgian spices. But here in Germany I never do it. Yeah. I am just trying to live like a German person, more or less. Because... I don't have this need to transfer the Georgian world to Germany.

00:40:20-2 Sara C: But I understand you very well because my mother has a kind of obsession with the food. (laughing)

00:40:27-2 (laughing)

00:40:27-2 Sara C: What are you eating here? Why don't you eat fish? Why can't you find fish? And she is all the time telling me: Ok, give me your address and I will send you a box with food. And I'm like: No, I don't need food!

00:40:37-0 Liwen: With me it's also the same.

00:40:39-3 Sara C: With the mother...

00:40:44-1 Liwen: I just think that I don't need so much safety. Everything in my country is like giving me safety. And now I don't need so much... It's like to pack luggage. Now I think I can carry everything in my handbag.

00:41:02-3 Ariadna: Yes, it's perfect. (laughing)

00:41:08-3 Liwen: I don't need a big bag.

00:41:11-2 Nino: On the one hand I'm getting angry about such situations, but on the other hand I can understand them very well, because for them, well, for your family... You are in a foreign country, where everything is different, and you are ALONE. And your family cannot take care of you. So this is

kind of their expression of their care, or of their love. That's why they are trying to give you as much as possible.

00:41:50-2 Johanna: We were talking in the train before that when we go back - well, it happens to me- When I go back, I live with my parents. And before I came to Germany I lived with my parents as well. So I feel immediately transported into the time I went to school or to college

00:42:03-3 Adrienne: Yes, yes...

00:42:03-2 Johanna: And it's really strange because I start to behave in a different way. And it's a very strange situation. Do you know that as well?

00:42:15-8 Sara P: Yes.

00:42:14-2 Adrienne: Having lived here for two years on my own, at home I was with my parents and this is my first like "out of home" experience here. And I went back home and I was helping a lot- I was cleaning and doing the dishes and cooking and stuff. For me that was very strange because it was my Cologne self in my school-self environment. And then doing this stuff... I couldn't... I wasn't recognizing myself. Does it make sense?

00:42:45-0 Johanna: You weren't recognizing yourself as the person you were before?

00:42:45-6 Adrienne: Yeah, yeah. A new person anywhere I was. And it was this weird- like I'd gone into a parallel universe- without using this term from this, but it is my house but not really my house. I belong here but I don't feel like I belong here. This conflict.

00:43:09-5 Nino: Well maybe we don't have to have this expectation that we have to be the same than we were in our school time, for example. We have to know and understand that we are growing up and we're getting different. And it must be natural that in our previous environment we act in a different way.

00:43:39-3 Adrienne: I wasn't expecting to be the same, it was just a big shock that I WAS different. Because that's not... I haven't experienced that before...

00:43:43-9 Liwen: Actually in Germany I began to make my own decisions without so much influence from my culture. I don't know, maybe now I also get a lot of influence from the German culture but I think it's my own decision.

00:44:08-5 Adrienne: Yeah.

00:44:17-8 Nino: For me it was kind of a new approach to one point. Which is when you are leaving, and when you are separated with this security zone from the people that brought you to the airport. Well I have never thought about it in this way. That you are practically in one space but you are separated and you have no contact with your... Even if in space terms you are still with them. But you can't have any contact with them anymore.

00:45:05-4 But I think it's much easier for someone who leaves to move on than for people who are staying. Family or boyfriend or whoever it is. Because you are going to a NEW environment and you are kind of active and "mobilisiert" and you don't think that much about people you've left behind.

00:45:43-4 Adrienne: And you have new experiences and new friends and things to do, right? And they just have their life without you.

00:45:46-4 Isabel: Exactly.

00:45:49-3 Silvia: Sometimes my mother asks me if I have forgotten her, because I'm all the time doing things here...

00:45:59-9 Sara C: Spanish mother!

00:45:59-9 Johanna: Not just Spanish!

00:45:59-5 Silvia: No, I think it's every mother in the world. Gives you food and asks if you have forgotten her.

00:46:08-7 Sara C: Why don't you call me every day? Why are you not connected to Skype?

00:46:14-3 (laughing)

00:46:15-7 Nino: I guess every mother in the world is the same. The Chinese mother wanted to send Chinese foods, Spanish also, my mother also... It's all the same.

00:46:31-7 Silvia: It's not about countries, it's about mothers.

00:46:35-2 (laughing)

00:46:37-1 Johanna: Just the name and the address changes, as they say (laughing)

00:46:41-4 My last question: Do you think it would be different... concerning this thing with parents and taking care... if you were a man?

00:46:53-6 Elena: Yeah, sure.

00:46:53-6 Liwen: Yeah. I think so.

00:46:56-7 Nino: I don't think so.

00:46:56-7 Ariadna: No, me neither.

00:46:57-1 Adrienne: I don't think so.

00:46:59-6 Sara C: I think it would be different.

00:46:59-6 Johanna: Yeah?

00:46:58-9 Nino: How different?

00:47:07-4 Sara C: For example: my mother. I have a brother and my mother is very very protective with my brother. Because, I don't know. I think in Spain it is a costume. I'm not saying that it is male dominant or so, but a girl has to know how to cook, how to clean the house, how to do things. My brother for example, I don't know if he is able to cook for himself. Because he is living with my mother, and my mother cooks, and my mother cleans and so on. And if he is living alone in another country...

00:47:47-6 Nino: Ah, she will be more concerned... Ah, ok.

00:47:43-5 Sara C: Yeah, of course.

00:47:54-8 Nino: I thought it was the other way around.

00:47:54-8 Sara C: She is concerned about me, but if my brother was here, I mean... almost he can't take a plane, or cook his food, I think.

00:48:04-5 (laughing)

00:48:05-8 Johanna: Send him like frozen food by plane (laughing)

00:48:08-5 Isabel: Tupperware.

00:48:11-9 Liwen: I think it would be different because in China the parents hope that the son should go out to find out the world. And the daughter should stay at home. And they need me to stay at home.

00:48:40-1 Adrienne: They would be more happy to let like a boy go.

00:48:44-4 Liwen: Yeah.

00:48:46-7 Nino: But they would be concerned in the same way...Wouldn't they?

00:48:52-4 If you had a brother, they still would be concerned.

00:49:04-4 Sara C: So you think they would be more concerned about you or your brother, if you had a brother...

00:49:08-2 Liwen: It's difficult to say (laughing)

00:49:10-2 Sara C: A imaginary brother... (laughing)

00:49:11-0 Laughing

00:49:13-5 Liwen: I don't know. Maybe my mother is different from other Chinese parents. Also if I was a boy maybe she'd also always want to get in touch with me.

00:49:40-4 Nino: And if I may. There was one point, which I found very interesting as well. It was this comparison between migrant destination and nomad. I think this is a kind of interesting point as well. Because as a migrant, you just go somewhere and... It's probable that you stay there. But as a nomad you have no idea for how long and where you will stay. And this was so... I thought about myself in that moment. Because I have this kind of history: because I'm moving all the time from Georgia to Germany, from Germany to France... to yeah, back to Germany, back to Georgia. It's kind of: I cannot find a place for me. I always have a mission or I always have a goal, but it's kind of wandering...

00:50:59-1 Johanna: It's more about the movement, maybe? Than the location of BEING somewhere and creating roots...

00:51:01-2 Nino: Yeah. That's why I said previously that I enjoy travelling more than just to reach the goal. So that's why I found that this was an interesting approach. That you mentioned that point as well in this short track.

00:51:29-4 Johanna: And it's difficult to know now... Most of us don't know where they are going to be in the next years... And that's cool, if you want to see it like that. And of course it's complicated when you think about identity and about how this is created in a located way. But I think it's really exciting that we don't know it...

00:51:53-3 Nino: Well, it's very exciting, it's very interesting because you see a lot of things, you meet a lot of people, you gain big experience, but... you still. I think that you still need a place where you can stay and where you feel at home. At some point you have to say: it's enough, you just have to settle down somewhere.

00:52:22-5 Sara P: For me it's a little different. You think like: Ok, I don't find the place where I'm good. I always find a place where I...

00:52:44-8 Nino: You're just looking for a better place...

00:52:44-8 Sara P: Yeah. So I don't choose one place because it's the same. I'm not feeling like an immigrant. That's not my definition. But like a nomad? Yeah. But in this way. In this way. I don't know where, but not because of the negative side.

00:53:23-7 Ok I can stay but it's not so important.

00:53:23-7 Nino: At some point, so you have been here and there and there, so you have seen a lot of places and you are still not satisfied, you're still not happy. And at some point there comes this suspicion: maybe there's something wrong with me. Why can I not find a good place where I feel... Or where I can be happy.

00:53:51-7 Sara P: Yeah, yeah.

00:53:54-2 Adrienne: From my experience of traveling it's the people that make me feel more at home. It doesn't matter if the city is... whatever. If I have cool people around me, then I really feel like... I feel really at home. For me it's really about the people.

00:54:14-7 Nino: Yes, and it's just not about being superficially kind or... Because a lot of people can be kind and can receive you quite warmly. But if it's not... if it doesn't come from the bottom of the heart, you can still feel it. That it's fake. And it's about being genuinely kind.

00:54:44-9 Adrienne: Make these intimate relationships, like friends, and I think... For me I feel super comfortable, and oh, I could stay here, and build a life here with this support. But, like when I go home, if my parents weren't living in my home city any more, I don't think I would feel connected to it at all

00:54:57-8 Johanna: Really?

00:54:57-8 Adrienne: Not very much, no.

00:54:58-5 Nino: That's true. These are the people who make...the place...

00:55:07-3 Adrienne: Yeah, for me, that makes home for me. That's what I've discovered throughout my travels.

00:55:14-6 Johanna: I know that if I'll turn this off you'll start saying a lot of interesting things... I mean, even more interesting things!

00:55:26-4 Nino: So you mean it was not interesting? (laughing)

00:55:36-6 Johanna: I'll leave it on... And I'll take it with me.

00:55:39-1 Nino: No but I'm really wondering how you are going to use all of this information because we are kind of just philosophizing about everything...

00:55:46-5 Sara C: Yeah, how are you going to process all of this?

00:55:53-6 Johanna: Yeah, that's a question that I'm going to face. Because of course, when I started to think about these experiments and everything, it was a lot about these layering of places and feelings and what things can trigger that you suddenly feel: Oh, I have no idea where I am at the moment. And things like that! And today was like: going back to the place where you arrived and evoking these feelings that had to do with this moment of completely being disconnected from the home town. And next I wanted to... Try out that all of you would do an audio walk or something similar to today where you would collect a bit of material as well.

00:56:51-3 But at the same time I wanted to ask you- that is something that I forgot- how you could imagine other experiments where these ideas could be triggered or where these images could be

triggered. Or if this already happened today, or...mmh. (laughing) Maybe you can just think about it! I'm not putting the responsibility on you. It's just that... Maybe I have ideas, but maybe they don't correspond with something that you had imagined or that you were thinking.

00:57:29-9 Ariadna: I was thinking about ways of walking. Just with... I don't know, one narrator... I have my own travels in Ehrenfeld for example. It's always the same way. I enjoy doing that! (laughing) It's always one street and then I njnjndfhuisa and I arrive at the same place. I don't know why, but I love this "recorrido" - this way. And... For the other experiment with the microphone, I'd like to show you how, or I don't know, make the same way, to reflect. Or you remind something. You know? Like share your own ways.

00:58:31-3 Adrienne: That's interesting!

00:58:33-8 Ariadna: I was thinking about that... I don't know why. Because I love walking and it's always like; oh!

00:58:47-8 Johanna: And you always like to take the same path or...

00:58:47-8 Ariadna: No! I walk around a lot, but this way I know where I am.

00:58:53-6 Nino: Actually it's the same with me as well.

00:58:53-6 Johanna: Yeah?

00:58:58-0 Nino: Yeah, because I walk quite a lot. Today I walked to the Dom from Deutz. Well, I live in Deutz, on the "wrong" side of the river (laughing) and I just walked to the cathedral. Because I just enjoy it and I had some time. Yeah. And I like walking.

00:59:13-3 Sara C: Another idea that came to my mind when I thought of these experiments. I don't know in the case for another countries but for Spain there are like_ here in Cologne there is the Spanish House, where Spanish people do different activities. Like for example...

00:59:29-5 Isabel: Machado?

00:59:30-0 Sara C: Yes, machado house. And they watch like for example a movie every week or do Spanish typical activities. And so if you want to see the relationship of the people, which are not living in their home country and the country... It's impossible for you to go and see the reaction. But here you can take like a piece of Spain, which is more or less your home country... It's very interesting I think.

00:59:59-3 Johanna: Do you go there sometimes?

01:00:05-7 Sara C: Well, I went once, but it wasn't a good experience.

01:00:05-9 (laughing)

01:00:09-8 Sara C: Because it was dark, it was at night. And one bald man opened the door with another five guys, drinking beer, and it was: No, today there wasn't a movie. I forgot to announce it on Facebook page. We are here drinking. Ok, yes, I'm going.

01:00:32-3 Johanna: Do you have... To me it's like... Well, I know a lot of people that come from Brazil and they hang out with lots of Brazilians. With whom they would never have anything to do with if they lived in Brazil. And it's... To me it's so strange, because... Of course it's cool, because you open your mind and hang out with people you usually wouldn't. But at the same time it's so strange that your only connecting point is that you're from that country so important for a friendship or something to form. But I know that there is this comforting situation when you are speaking your mother tongue with a lot of people, and you're suddenly transported to this other space or these feelings that... So it's interesting.

01:01:24-9 Nino: Maybe it's just about experience. Because well... Now I'm not looking for a contact with Georgian people. I met a couple of them and... The people I liked I'm keeping...

01:01:45-6 Adrienne: In touch with...

01:01:43-5 Nino: And, people who... Well, I don't mean that they weren't kind or bad or so, but they just didn't correspond to my expectation or whatever. So I'm not seeking this contact with them just in order to hang out with Georgian people. I am not in contact with them. And I became more selective in that respect.

01:02:18-2 Adrienne: There's an English Speakers Meet Up on Thursday in Cologne- if anyone's interested. (laughing) Not trying to advertise... But a friend of mine who doesn't speak German goes there because he wants to make friends here. And I go... and it's not to the point that I speak German. It's to the point that just having a language in common isn't enough for me. It doesn't mean that I won't get along with these people. I mean, I met him there and we happened to get along and that's great. But he goes and he needs this. But I realize that I don't need it any more. I think: If you can't speak German it's great, because you have social contact. Endlich.

01:02:59-7 Isabel: Finally.

01:03:04-1 Adrienne: So maybe that's what it is, right. Otherwise I would never talk to these people. But it's so nice just to... express yourself in your language. That's comforting.

01:03:11-0 Johanna: And talk about familiar things that aren't...

01:03:16-3 Adrienne: Yeah! Although the English Speakers Meet Up there are people who are German, there are Americans, English people... So there's not even that much in common. With the culture even.

01:03:27-5 Johanna: It's just about speaking English.

01:03:23-0 Adrienne: It's just so you can speak English, yeah.

01:03:25-9 Liwen: I think that the thing is that in your own language you can understand - the humor-

01:03:37-5 Einige stimmen zu

01:03:33-4 Is better.

01:03:39-2 Nino: Or you can just express yourself better.

01:03:41-5 Adrienne: You can make jokes, too (laughing)

01:03:42-5 Liwen: It's the jokes.

01:03:47-3 Johanna: I've heard that too, a lot.

01:03:42-8 Nino: Actually this is what I miss. The other thing I miss about (laughing) ... Georgia. Because if you tell a joke in another language, it's so completely weird and... no one is going to laugh! (laughing)

01:03:59-6 Sara C: You really learn a language when you are able to make jokes. (laughing)

01:04:04-3 Adrienne: Yeah, that's true.

01:04:05-1 Nino: But I mean also the sense of humor is totally different.

01:04:05-8 (Einige stimmen zu)

01:04:10-6 Maybe you can translate it perfectly, but the point wouldn't be... It wouldn't reach the audience.

01:04:17-3 Ariadna: It's level C Advanced. Make jokes in another language.

01:04:26-4 (laughing)

01:04:31-9 Johanna: Thank you.

01:05:09-6 Nino: Maybe one more important thing as well: For me for example, I'm getting along much better in an international community. When I'm, for example, only with Germans, it's a bit difficult. It gets a bit difficult for me.

01:05:31-5 Magi: Because they are talking so fast?

01:05:31-5 Nino: No, it's not because of the language...

01:05:31-5 Johanna: The mentality...

01:05:32-1 Nino: Yeah, mentality or the way they speak about different topics. But when it's a more international community then I... I feel more comfortable about it. I don't know...

01:05:56-8 But I wouldn't say that it's only because of Germans. I think if it was with English people it would be the same. Because you feel like a minority there, like an outsider, but not in a negative sense, yeah? So... Just a bit different person.

Transkription: Audio-Walk-Experiment 3: Übertragung

Nachbesprechung im Park (April 2014):

00:00:19-9 Johanna: And for you it was more like: What song captures an atmosphere of your home town or home country, right?

00:00:27-7 Xinyun: Actually I think that the situation for me is a little bit special. Because: Actually I never listen to real chinese songs. Even when I was young I always listened to classical music. Like in Peking: the typical music, like Peking Opera, I never listen to it.

00:00:59-1 And the way I chose is the bridge near the Rhein river. A specific space in Cologne. When I was walking on the bridge I can only realize that I am here because it is a landmark of Cologne.

00:01:23-3 Johanna: So the visual part is much stronger than anything that you could hear.

00:01:22-9 Xinyun: Yeah, right.

00:01:27-4 Johanna: And maybe if you would take a really long walk, and maybe after a while it starts to get automatic, this idea that... when you start thinking of things...It might need more time. Because 20 minutes is not so long, it's just like getting into it.

00:01:48-2 Xinyun: Maybe I can choose another place.

00:01:55-3 Johanna: Ah, it's interesting. I know this experience of when you go for a walk, only after some time you start to think of other things. And maybe that is just the thing. That it takes a bit more time to get into.

00:02:17-9 Xinyun: I really want to know what the other Chinese girl thinks of it. Because for Chinese people is totally different. The atmosphere is totally different for us. I'm not sure if you can figure out which one comes from Europe, which one comes from Asia.

00:02:45-6 Adrienne: It's really obvious to see who comes from Asia just by looking at someone.

00:02:46-9 Xinyun: Yeah, right!

00:02:51-9 Adrienne: Yeah, that's true. Australia is European because the Europeans came and built it European. And then people who stayed were European. So its multicultural just like here. But Asia, well China has such a history of just being China and having Chinese people.

00:03:07-8 Xinyun: Yeah, right.

00:03:17-0 Johanna: The difference in culture and also the street signs and so on.

00:03:28-9 Adrienne: Yeah, that's true. For me it's still English letters, right?

00:03:29-5 Johanna: Yeah, that's really different.

00:03:36-3 Xinyun: Also like the buildings. The whole environment. Also, in China we don't have that much trees. (lachen)

00:03:43-8 Johanna: More buildings?

00:03:47-4 Xinyun: Tall buildings.

00:03:51-0 Johanna: I have never been to China so I don't know how the contrast would be. That's really interesting also.

00:03:59-9 Adrienne: For me also with the visual: In the city there is lots of buildings, but as soon as you're outside of the city it's just houses with gardens. Like you would get here in a Dorf. And when I'm walking around the Dorf where my boyfriend lives then I feel more at home because it's suburb and family and stuff. Where I grew up. I never lived in the city, like in the main bit. And even this is not like the city in Melbourne, you know? It's like, in between. Half- half.

00:04:25-4 Johanna: It's not like the big city that you would expect...

00:04:26-0 Adrienne: It's not these buildings and glass.

00:04:34-4 Johanna: In many big big cities the city center is more for offices and not so residential. And here it's more residential. Right?

00:04:44-4 Adrienne: Which we don't have, yeah.

00:04:50-1 Johanna: It's interesting because it is also kind of a mirror of how the city is built, right? Because the city here is either the Altstadt which is more touristy and also residential. Or here would be less Innenstadt. And it's more mixed. In Rio the inner center is more offices and it's not common for people to live there.

00:05:16-2 Adrienne: And if you are walking around, you have a purpose, it's not just because you live there.

00:05:25-7 Johanna: So it's really full during the week, and people are there because they work there. And on the weekends it's really empty. So that's... Yeah, that's interesting.

00:05:36-5 Was there any sound that was stronger than the others? Was there anything that strikes your attention? You already talked about the lawn mower.

00:05:48-3 Adrienne: And the water a lot. The water really took me.

00:05:59-2 Xinyun: I already wrote on the Google link that I heard the voice from the wheel of the train. When I was walking on the bridge. Because an RE or S Bahn were crossing the bridge. Because when they cross the bridge they pass slowly by. So I can hear the voice of the wheel and the track. I

also have the same experience in my hometown. Because I always have to cross the railway after english courses. And it always happened in the night. Some friends of mine we just passed the railway and after we crossed the train would pass by. A little bit dangerous. And we also heard the screeching sound.

00:07:03-3 I have the same feeling but still it's different.

00:07:11-7 Johanna: So it reminded you but just by the association.

00:07:23-8 (Andere Gespräche über Logistik)

00:07:42-8 Johanna: I was just interested in also knowing how and if it works. And I think that I still have to think about...

00:08:01-8 Adrienne: That's what you are interested in? Looking at when you're suddenly transported back.

00:08:07-4 Johanna: Yeah, disorientation. Or something like... Something spontaneously happening.

00:08:12-2 Adrienne: Yes. Well, a lot of us we agreed - when we were at the airport- when you see someone's face or a person and you think that they are from home. You're nowhere at the moment and you have to place yourself in this kind of - tshup- country...

00:08:31-7 Johanna: It's a bit like these tv shows where you reunite people? And their not expecting that and then there comes this person. And for a moment you can see in their face that they don't understand what is happening (lachen)

00:08:47-1 Adrienne: Yeah.

00:08:49-5 That disorients me a lot. When I think I recognize someone and I don't know from where. From which country or what.

00:09:09-1 Xinyun: Actually if I would see an Asian girl on my way, actually we have a... we feel a little bit awkward. When I arrived in Germany I always smiled at them.

00:09:23-7 At least I'd look at them. And they would always look away. I think it's the character from Asian people.

00:09:34-5 Johanna: That you wouldn't go and talk to?

00:09:41-9 Xinyun: I only tried one time. Because the girl was eating an apple. And I thought: maybe she has really good character. Because she was eating an apple on the street.

00:09:45-8 Johanna: Ah yeah, is it uncommon to eat food on the street?

00:09:47-8 Xinyun: In Asian country it's not common. At least for me it's not. It's not my habit. So I talked to her and we had a really good conversation. But normally, I don't feel so... Friendly? Excited? it's not like when you see people from your hometown, you always feel warm. But not for us.

00:10:22-5 Adrienne: If I hear people speaking english, especially australian english, on the tram or whatever. And especially if I'm with one of my german friends speaking german. So they have no idea that I'm Australian. And I can hear them talking about the city: " Yeah, you can by tickets in the tram or before and sometimes". And I really like that they are so new. And I like that they have no idea that I'm Australian. You can't hide that you're from China, right? And I can just hide, not say anything and just listen "oh that's interesting" and then just walk away.

00:10:55-2 Johanna: But you don't go there and talk to them?

00:10:56-2 Adrienne: I don't talk to them. I like, that they don't know... (lachen) It's like the Spanish girls were saying there were guys talking spanish and saying how hot they were (lachen). And they were like: Ah, I can understand you.

00:11:15-2 Johanna: I don't know either if I should go and talk to Brazilian people, when they don't have a clue that I'm Brazilian. I sometimes get really happy to hear it, but then I think: Why should I talk to them?

00:11:32-2 Adrienne: Exactly! That's what I think.

00:11:33-5 Johanna: "Ah, you're from Brazil? Ah, nice to meet you. Yeah, ok, bye."

00:11:49-9 (Andere Gruppe kommt, wir gehen zur Wiese)

00:11:59-8 Sara P: It was so... I imagined our project before like this. That was my intuition of your project. So... ja.

00:12:19-2 Ariadna: For me it was difficult to see the surrounding and transport to the same time to my place. It was like: Ok. But the sounds I heard before remind me of Barcelona. Yes, that's fun. I can... they creep into this (u) where I studied to the port and that's fun.

00:13:04-0 Johanna: Because there's water too?

00:13:10-2 Ariadna: Yes, at the beginning there were bird. And it's like a park or so. And it's near. Then you can go and cross a big bridge and then you are at the port. And when you walk around the port, many sounds from here remind me of ... Yes, Barcelona.

00:13:53-7 Johanna: But you told me of the cat sound and the dog and a ...

00:14:06-7 Ariadna: Kikiriki...

00:14:10-0 Johanna: There is one but it's not very loud.

00:14:10-0 Ariadna: Because my home is in the middle of the city but it's a little town. A very traditional town. Like a pueblo. There is the church, but the atmosphere is more like a town.

00:14:41-0 Sara P: For me it was a little bit strange because I... there is no link for me with my city and sound. I can't explain that-

00:15:04-3 Johanna: Really, even if you think about it?

00:15:11-5 SaraP: For example now the experience was very interesting. Because I heard a church and there was a church. (lachen) For example. And then there was a restaurant and someone eating. And there was a restaurant, too.

00:15:36-5 Strange was this football game with the people cheering. And there's nothing like that here. But maybe only when I heard this water, that reminded me of Freiburg. Because there are these little streams in all of the city. There is water. But Verona? M Mh.

00:16:20-1 It is missing in my mind.

00:16:28-9 Johanna: It's more visual, your experience?

00:16:35-0 Sara P: I don't know... Verona is so complicated. There is so much stuff. And I can't analyze it only with the sounds. And I wrote that, too. I imagine my home with a lot of sounds of my mother or my cats and so on. But it's not Verona. It's my home. And maybe for me, for my experience, it's maybe Freiburg my hometown. Because I chose that. And I have a lot of sounds in Freiburg and not so much in Verona, for example. Maybe...

00:17:31-5 Adrienne: When was the last time that you were in Verona?

00:17:31-7 Sara P: Uff, now in... Christmas.

00:17:40-2 Adrienne: Oh no, sorry, the last time you lived there.

00:17:43-0 Sara P: Six years ago.

00:17:50-5 Yeah, and 5 years I lived in Freiburg.

00:18:00-0 Ariadna: Maybe that happens... I was the same time in Barcelona. And I feel the same approach. Except this sound that I sent you, it really transports me to Mexico. Not my home, but all of Mexico. And it's cantina or desert or like... A kind of... Atmosphere. But the sounds remind me too of Barcelona. And this is a coincidence with you. I can relate more the sounds with Barcelona than with Mexico or something.

00:18:54-4 Unterbrechung, Adrienne geht.

00:19:09-8 Johanna: And what we were talking about when you were doing the walk was: Because you are thinking consciously about which sounds remind you of home, or which sounds transport

you to your hometown, you're making an effort. So it's not spontaneous, it's not happening. So you're really trying to find something that corresponds to something that I ask you for. And maybe what I was thinking of looking for was maybe this idea: what transports you spontaneously to your hometown. And Xinyun was saying that maybe now that you've made this experiment and you can think about it, maybe in the next weeks or so, or whenever you remember something. Or something really happens spontaneously. And that would be much more natural than this idea of having to force or have to in force something.

00:20:33-3 Sara P: Yeah, but I don't know how important it is now in your project: If it is the hometown or Heimat or so. But for me really interesting was the experience. Only these 15 minutes. For example. I remember there is a film in Italy, and at the beginning there is a girl and she always imagines the people in her town dancing to a music. And all the people are happy and so on. But the film is a tragic film (lachen). But that was a bit of my experience now. Because we... It was like a doping. We hear something but it doesn't correspond to reality. And this experience I don't like. It's interesting, but...

00:21:51-6 Johanna: You feel disconnected?

00:21:56-9 Sara P: Yeah, It was more funny... More relaxing... For example I heard a bike and I see a bike.

00:22:14-9 Johanna: To have this correspondence.

00:22:23-4 Sara P: Yeah, For example I did a way that I know, I did a lot of times... the first two times that I was here in Cologne, and I didn't live here. And it was a little bit like: the first time, a little bit home, but not really my home. So... I don't know. I remember something that is important to me, the first time here, but it's not automatically my home. But it's the same structure. But my home... It's more complicated. It's a lot of...

00:23:14-3 Johanna: Yeah, I guess it's similar with you. Because now you're going back to Barcelona.

00:23:21-5 Ariadna: Yes the shock in my head is so difficult... (lachen)

00:23:29-2 Xinyun: Actually I think it's hard for us to define what is our home. Because we have lived in so many cities and countries.

00:23:37-4 Johanna: I guess it's more of a feeling than a place...

00:23:39-6 Xinyun: I also lived in Peking for over 10 years, but actually my hometown is a small city in Northeast China.

00:23:53-1 Johanna: So if you would say your hometown for you is Peking? Or the other city?

00:24:15-8 Xinyun: Actually when I was talking about the voice of the wheel, that experience was in my real Heimat, in my hometown. Because when I was so young I lived in my hometown. But I experienced more in Peking. But most of what I talk about happened in Peking.

00:24:45-5 Johanna: The thing that connects this is that for you Peking was the first place you went to live alone without your family, and for you it was the same with Freiburg and for you Barcelona?

00:25:10-5 Ariadna: No, it was more complicated: Acapulco and then Colombia and Barcelona.

00:25:18-7 Sara P: But maybe the difference is bigger between Mexico and Spain.

00:25:22-8 Ariadna: Yes, yes completely.

00:25:25-3 Sara P: That is the point.

00:25:30-3 Ariadna: For example Colombia and Mexico are different but not so strong. But I was here before I lived here. And I know what will happen in Europe. Or something. It's not the first time. The first time that I was here in Europe it was: Wow! (lachen)

00:26:05-5 Sara P: That was in Barcelona?

00:26:05-5 Ariadna: No, that was in Paris and here, in Germany.

00:26:06-4 Johanna: Just to travel, not to live?

00:26:10-2 Ariadna: Three months. Every year, for three years. It was a short time. And I travelled around the countries. Never to Spain. Spain was the first time, when I lived there.

00:26:32-0 Johanna: It's interesting. It's to think about: what is home at all. Is it a place or a feeling? What is it connected to? Is it with people or with... a certain... to feel comfortable somehow. I don't know if you even have to feel integrated. Because if you feel well in the city, even if you don't know anyone, you can still feel well. And I guess that's something that I'm going to work with. (lachen)

00:27:06-9 Ariadna: For me the food is the most important translation. Or the song, like this, or an atmosphere, old things, typical things like mariachis, remind me immediately, of course. But it's typical. But for me: in my interior, it's just like a desert sound. And has nothing to do with my real city. But the atmosphere that I want to remember in Mexico is desert. Desert in the north of Mexico. The trains, the air. I can see the landscape.

00:28:04-3 Sara P: For me it's the same. Because in Verona it's the mountains and the lake. The city... yeah... It's an experience with my parents and my friends. We have fun and we drink a coffee and we are walking and so on. But it's not... Then it's not a place.

00:28:39-8 Johanna: It's more like an atmosphere.

00:28:46-4 And the song that you sent me also reminds me of Mexico a lot.

00:28:51-4 Ariadna: Yes, but it's strange because she is a Canadian with... her father was from Mexico and her mother from Canada. But really she has the essence for Canada. She lived in Canada all her life. She travelled but never lived in Mexico.

00:29:31-1 Johanna: And it's interesting because it's also talking about migration and atmospheres.

00:29:36-7 And I have this one Brazilian singer, when I hear his voice it transports me immediately to Brazil.

00:29:52-9 Ariadna: Who?

00:29:55-0 Johanna: Caetano Veloso.

00:30:00-1 Ariadna: Oh, I see.

00:29:55-8 Johanna: It's funny I think. With you it was this classical song.

00:30:07-3 Xinyun: I got a conclusion, but I don't know if it's right: the more cities you live in, the more hometowns you have, it's more difficult to accept, the sound. I think it's really complicated to find a sound that reminds you of home. Because to us it is easy to get to a new environment, a new atmosphere. I just live here for one year, and already here is more familiar to me, even. I just came back from China and I feel so tired, I missed Cologne so much! (lachen)

00:30:54-2 When I come back, I also wonder why I get used so quickly and I already can see Cologne as my third home town maybe. When I'm thinking about which sounds, the typical sounds from my hometown, it's really hard to find.

00:31:25-9 Ariadna: But for example when we were with the microphones on the street, it's more easy than if I put a sound that needs to remind me of my place. It's an inverse process. And it's easier to listen to the outside environment. The inversed thing.

00:32:13-3 Johanna: You get into a natural flow because it's connected. And as you said it's unpleasant...

00:32:30-6 Sara P: It's strange, it's komisch. It's funny, too. But it's a new experience. It's not an old experience that doesn't remind me of anything.

00:32:56-0 Ariadna: But maybe as she is saying: it's so big the question: what is home to us. Many many things more than sounds. It's like feelings. And it's so difficult to define in a sound. I think so, that this is the problem. And in a specific moment. Wow, I want that! But it's not possible, because... you are already receiving information. And sometimes it's...

00:33:54-9 Johanna: Spontaneous, that you can't control.

00:34:02-4 Ariadna: Or that I say: I don't know where I am.

00:34:04-6 Sara P: For me it's more when I smell something. For example I was in Freiburg in a park and there was lavender, and I did so and I was immediately in a garden where I was as a child. And I

cried because it was so strong. That is something that you search. But normally it was not with sound.

00:34:52-4 Johanna: Smells are also very... Maybe I'm going to shift the whole project (lachen)

00:35:02-3 (lachen)

00:34:58-7 It's going to be a smelly project (lachen)

00:35:05-7 Sara P: But I think it would be really interesting with boys. Because I think there easier. More simple. They can choose one thing that is a symbolical sound for them. We can't. But maybe with boys. Men. And they told me a lot of times that sounds and so on...

00:36:04-0 Johanna: Maybe women are more visual...

00:36:11-5 Sara P: Maybe more synaesthetic.

00:36:26-2 Ariadna: Or it is not like magic. You put this track and...

00:36:23-6 Johanna: That's what I wanted. To make magic. I guess that has to... too many things have to coincide. To create that moment. Like Adrienne was saying: she sees someone and for a moment she doesn't know where the person is from or where she should categorize the face. I was remembering tv shows where people are reunited and - I don't know if they are staged or not- but for a moment you see in people's faces that they don't know what is happening? ! Or who's standing in front of them. And I guess this feeling is what I want... To not know what to think or to feel.

00:37:29-6 Sara P: I have that with Freiburg. Because I'm always thinking of Freiburg. Because it was really simple with Freiburg. For example this: water, this Bächle, the same experience. And the... raven. For example. There are a lot of them in Freiburg.

00:38:19-7 Johanna: Maybe I should change my questions, I think.

00:38:27-8 Sara P: Maybe the problem is home. Home is not the first place where you were.

00:38:41-1 Johanna: Or what does make your experience in everyday life different from someone who has always lived in Cologne? Or who has always lived in Germany. Is it so different and are there so many associations with other places, wherever they might be? Maybe the focus should shift from home and this ideal that I had and here. To think: ok, I'm here, but what makes it different for me as someone who has moved here from another country.

00:39:21-0 Sara P: I think with smells it's more effective.

00:39:30-9 Ariadna: Food. (lachen)

00:39:37-8 Sara P: The shisha, I like to smoke a lot of this stuff. But when I'm here in Cologne, and I go there, I'm immediately in Morocco, or the south of Spain. That is your... direction. For me maybe with smells.

00:40:10-9 Ariadna: But for example the market, the soundtrack, it was so effective to me. And they are talking, I don't know what languages. And this is for example a sound that I would find in Mexico.

00:40:49-4 Johanna: People talking in arabic and turkish.

00:41:09-2 Sara P: With the light, too. Here in Germany it's a different kind of light than in Italy. I think with sounds...

00:41:31-6 Johanna: Not good?

00:41:35-0 Sara P: I don't know why.

00:41:43-8 Xinyun: I think I really like you Thema. But I think it's really complicated. I read a book recently. It was about the sense. They explain the senses from a point of view of the evolution. And actually the sight plays a big role. In the process of revolution. People always feel something by seeing. Also for the musicians. When I go to a concert or I listen to a CD at home, the feeling is totally different. Even the same concert, the same...It's totally different. When I see it I feel something else.

00:42:39-7 Johanna: I guess that's why it's so popular for people to go to concerts.

00:42:41-5 Xinyun: It's popular and very important. If people always listen to the music at home, not the real life show.

00:43:20-2 Johanna: Maybe you imagine the person playing the piano?

00:43:22-6 Xinyun: Maybe, or the orchestra, I don't imagine a Streichinstrument, I just hear it.

00:43:39-8 Johanna: And if you go to a concert, do you close your eyes to listen to it?

00:43:42-0 Xinyun: If I'm really tired. I always open my eyes.

00:43:48-1 Johanna: Because I know people that go to concerts and close their eyes so that they can concentrate on the music.

00:43:52-6 Xinyun: From my opinion I think that they are just tired.

00:43:55-7 (lachen)

00:43:58-3 Johanna: Tired or pretentious.

00:44:04-3 Xinyun: Concentrating they are not.

00:44:13-0 Johanna: I am going to see where this goes.

00:44:37-7 Xinyun: I really like your project. But maybe you can figure out better, what is your question: we all have so much in common. Also everyone has their specific circumstances.

00:45:00-6 Johanna: And that is interesting to me. But in the talking process it comes out. These specific individual things just come out in the process of talking and not in the experiments.

00:45:26-9 Ariadna: I used to record, for example, in Colombia, where I just recorded something in a bar or something. And I have a recording of a man singing and playing an accordeon. And yes, accidentally I put it on my itunes, and I was like: "Ah!" I didn't remember that I did that, and of course it's the typical Colombian sound. But not in my memory. In a present thing.

00:46:28-9 Xinyun: A typical Spielzeug for Germans? Because I used to play it all the time as a child.

00:46:44-6 Ariadna: In Mexico too.

00:46:40-5 Johanna: I've never seen it.

00:46:40-7 Ariadna: No? Elena: valero. It's the name in Mexico.

00:46:48-8 Xinyun: I always played.

00:46:57-8 Spontaneous.

00:47:07-9 Johanna: I think I wanted to work with sound because I found these cassettes, my mother used to send letters to my aunt. And my aunt lived in Brazil and my mother in different countries. And she always spoke instead of writing. It's really crazy because it's so timeless. Immediately the person is there, and you imagine everything. Much stronger than a photograph.

00:47:52-3 Xinyun: I have the same experience. Because my mother recorded so much stuff of when I played the piano... When I was young. And I can hear how she says: Oh, why are you so lazy, why do you play so bad!

00:48:18-6 Sara P: Do you recognize yourself playing at the same time?

00:48:16-8 Xinyun: Yeah, and at the same time she is shouting: Oh you look so lazy! And I'm doing some voice like "stöhn".

00:48:27-1 (lachen)

00:48:30-2 Sara P: It's the same process with vinyl and music cassette ... but with the CD it's not the same.

00:48:52-9 Ariadna: Because you could make your own list.

00:49:00-9 Johanna: You can do that with CDs as well.

00:49:08-2 Xinyun: Maybe you can jump out of it. And do the contrasting to what I was trying to do.

00:49:28-3 Ariadna: For example when she put her sound, I can imagine China without difficulty. It's just a personality to outside processes. Inside to outside. It's so difficult outside to inside.

00:50:08-8 Johanna: And it's various senses working together.

00:50:19-3 Xinyun: So many memories come from seeing.

00:50:27-4 Sara P: For me it's: maybe just my experience. But all of the persons that I lost after they died, the first thing I missed was the voice. With time it's complicated, but the first thing is the voice.

00:51:12-7 Johanna: One of the cassettes that I found... It's my grandmother talking.

00:51:24-6 Sara P: That is really interesting. It's really present.

00:51:34-1 Johanna: You don't even think about that she doesn't exist anymore. It's not strange. But I've heard of people that have a recording of someone that died and it's more difficult to hear it than see a picture. Maybe more things happen in your imagination.

00:52:03-9 Magi: A picture is just a picture, and a voice is three dimensional. And very personal. And lebendig.

Script: „The Strange Half-Absence of Wandering at Night”

Before we get going, stand still for a moment.

We are in no hurry to get anywhere.

For the next 30 minutes, I would like to ask you to trust me.

You will hear my voice a lot during this time.

Sneakily, it gets into your head through the ears.

But this walk is not just about listening.

Be aware of your surroundings and the changes that you see, hear and feel.

Can you sense the atmosphere changing as the day turns into night?

No matter if you’ve been here before or not, no matter what your gender is,

Let the experience sink in.

You might hear sounds that seem very real but aren’t.

And the same is possible the other way around.

Let yourself be confused for a little bit.

But don’t worry: you’re not walking by yourself.

You’re in the company of many women throughout history.

It’s not about being lost but trying to lose oneself.

You can start walking now.

The small lights will guide you on your way.

The world is blue at its edges and in its depths.

This blue is the light that got lost.

Light at the blue end of the spectrum does not travel the whole distance from the sun to us.

It disperses among the molecules of air, it scatters in water.

The sky is blue for the same reason.

This light that does not touch us, does not travel the whole distance, the light that gets lost, gives us the beauty of the world, so much of which is in the color blue.

Let me imagine, since the facts are so hard to come by, what would have happened if Shakespeare had a wonderfully gifted sister, called Judith, let us say. Could she even seek her dinner in a tavern or roam the streets at midnight?

Patsy Cline – Walking After Midnight (Ausschnitt)

If walking is a primary cultural act and a crucial way of being in the world, those who have been unable to walk out as far as their feet would take them have been denied not merely exercise or recreation, but a vast portion of their humanity.

Refusing to be the object of anyone's gaze, she decides to walk into the park at the fall of night.
Directly within the city, yet isolated from its busy streets.
She enters this space with the intention of becoming completely invisible, merging with the surroundings in a strange half-absence of the body.

Just as Alice falling down the rabbit hole, she wants to experience things beyond the ordinary.
She wishes to know the secrets of this place and of the creatures that inhabit it.

By stripping off the burden of being visible, she comes to enjoys a certain lightness.
And strips off her identity as well.

Darkness is her ally;
she comes to protect her,
envelopes the body in a soft and weightless black cloak.

With this cloak of invisibility,
she walks along the trees,
briefly forgetting about the people,
the city,
the world
and even herself.

Lila walked in the streets like someone who had always walked in the streets and for whom it was natural and rich.
She walked with the illusion that she was safe and that the illusion would somehow keep her that way. Yet, that particular night as she went out for cigarettes,
Lila walked uneasily,
her mind wandering until it stopped of its own accord on the simple fact that she was not safe.
She could be physically hurt at any time and felt, for a fleeting moment,
that she would be. She sat on the trunk of a 74 Chevy
and accepted that this world was not hers.
Even on her own block.

Radiostück

Women have routinely been punished and intimidated for attempting that most simple of freedoms, taking a walk, because their walking and indeed their very beings have been construed as inevitably, continually sexual in those societies concerned with controlling women's sexuality.

Other groups of people have had their freedom of movement limited, but limitations based on race, class, religion, ethnicity and sexual orientation are local and variable compared to those placed on women, which have profoundly shaped the identities of both genders over the millennia in most parts of the world.

...

In 1895, a young working-class New Yorker named Lizzie Schauer was arrested as a prostitute because she was out alone after dark and had stopped to ask directions of two men.

The contagious diseases act, created a few years prior to this incident, sanctioned women, never men. Women walking on the streets could be stopped by policemen because they could be prostitutes.

No wonder women avoided leaving their houses after dark if they could...

Being born a woman is my awful tragedy.

Yes, my consuming desire to mingle with road crews, sailors and soldiers, barroom regulars – to be part of a scene, anonymous, listening, recording- all is spoiled by the fact that I am a girl, a female always in danger of assault and battery. My consuming interest in men and their lives is often misconstrued as a desire to seduce them, or as an invitation to intimacy. Yes, God, I want to talk to everybody I can as deeply as I can. I want to be able to sleep in an open field, to travel west, to walk freely at night.

From the first step she takes, her experience is marginal, limited, and circumscribed.

Don't walk in front of me, I may not follow.

Don't walk behind me, I may not lead.

For bourgeois women in the 19th century, going into town and mingling with crowds of mixed social composition was not only frightening because it became increasingly unfamiliar, but because it was morally dangerous. Maintaining one's respectability, as a woman, meant not exposing oneself in public.

In that period, woman is present in cities as temptress, as prostitute, as fallen woman, as lesbian, but also as virtuous womanhood who triumphs over temptation and tribulation... Writers clearly posed the presence of women as a problem of order, partly because their presence symbolized the promise of sexual adventure. This promise was converted into a general moral and political threat.

The literature of that time reflects precisely this: On the one hand, it is marked by a predominantly male perspective onto the city, while on the other, there is the absence of women in public space.

Well at least of those that the male authors respect as an equal.

The pilgrim, the vagrant, the flâneur, the urban wanderer, the drifter and so many more...

There is a vast cultural tradition of walking and writing about it, that goes beyond that period of time, extending to our days.

But still, the main positions known to us are male.

In fact, these are accounts of mostly white, straight, middle-class men that traverse space and time by walking leisurely and write about what catches their attention along the way.

But where are the female testimonials, you might ask?

It is only at the margins of the common discourse that you will find this other perspective.

They might not have been as visible, but the women have been thinking and writing about their experience all along – well aware of the restrictions that they face.
Sometimes accepting them, and at other times seeking ways to transgress them.

Roman Holiday (Ausschnitt)

Only when chaperoned, disguised in men's clothes, or covered by other means of subterfuge, was this entrance into the city even partially and tentatively possible, as a trial and exception.
With those little iron-shod heels, I was solid on the pavement.
I flew from one end of Paris to another.
It seemed to me that I could go around the world.
And then, my clothes feared nothing.

I ran out in every kind of weather,
I came home at every sort of hour,
I sat in the pit at the theatre.

No one knew me,
No one looked at me,
No one found fault with me;

I was an atom lost in that immense crowd.

George Sand enjoys the indifference people regard her with while she is wearing men's clothes.

No interest, no judgement,
Suddenly, the possibility of solely being.
Of observing and participating in the world herself invisible.

It's not about being lost but trying to lose oneself.

Stop for a moment. Lift your gaze up to the sky.
For ten seconds, take off your headphones and listen. Then put them back on again.

Floating, falling, grasping, twirling inside a mysterious house
she looks out of the window, sees a black figure and then herself running after it.
she has a key in her mouth, which she then takes out and places on the palm of her hand

She is inside and out, as if vertigo has taken a hold on her.

She floats up the staircase, following the black figure.
It turns to look at her.
A mirror as its face,
it leaves a white rose on her bed and disappears.

Invisibility is a privilege to some and a necessity to others.

Think of those women living here illegally, with no other place to go, having to rely on their ability to pass unnoticed.

Theirs is a double vulnerability:
For both their bodies and their identities are at stake.

Walking at night might become, then, a subterfuge.
With body and identity partially concealed by darkness,
It becomes a way of experiencing the world without the risk of being seen or exposed.

For many thus, the night becomes attractive through this shift in perspective.

I straddle the twin sides of the risk that I'm taking
– the vulnerability it creates in me as I place myself in the dark,
all those stories of men attacking women in the dark,
jumping out from behind bushes,

yet I enjoy the power it gives me to observe unnoticed, to take the position of night walker, of flâneuse.

It is only when I feel this agency that I am able to focus solely on what I am hearing. As I walk, I follow the movements of each person who walks past me, tracking where they go in relationship to me.

In the darkness, where do I prefer the others to be walking in relationship to me?

In front of me,
Next to me.
Behind me.

She moves lightly through the dark and observes the white shimmering on the surface.
This is where she has been told that things begin to change,
As they always do when water meets land.

Life remains moist.
But those who swim here do so in fear of the net.

She knows she is close now.
To what, you ask?
You might not find out.

In front of me,
Next to me.
Behind me.

Beyond and within me.

Darkness.

Darkness is as protective as she is possessive.

She wraps her arms tightly around our bodies, shielding us from the other's gaze. We become indistinguishable from each other and might even hide within a crowd or in an empty lot.

But darkness extends this same protective impulse towards the others as well.

Can we recognize then,
who poses a threat to us?

She is confused now.

Has she been here before?

Should she turn back before it is too late?

Across the quiet, she takes a turn to the right, down past the silence, to the right again.

She must keep moving but pass unseen.

Am I here?

Or am I there?

In front of me,

Next to me.

Behind me.

Beyond and within me.

Nothingness.

Can anyone see me?

For Virginia Woolf, getting lost was not a matter of geography so much as identity, a passionate desire, even an urgent need, to become no one and anyone.

To give oneself the illusion that one is not tied to a single mind but can put on briefly for a few minutes the bodies and minds of others.

Not till we are completely lost, or turned around, do we appreciate the vastness and strangeness of nature.

Not till we are lost, in other words, not till we have lost the world,
do we begin to find ourselves and realize where we are and the infinite extent of our relations.

Have you allowed yourself to get lost recently? You should. It's fun.

When darkness blurs all features and boundaries, where does my body end and yours begin?

As the sunlight gradually disappears,
the park is dipped in all sorts of tones of blue that become darker and darker
until the blue is replaced by black.

During this transition, people return to the comfort of their homes or retreat to another location.

A silence slowly spreads throughout this environment,
a peace installs itself, characteristic to a space in which recent activity has taken place.
People's presence still reverberates,
like energy, or a memory.

When darkness blurs all features and boundaries, the habitat is left to rest.

But the stillness also evokes another quality.
That of abandonment,
of isolation,
of imminent threat by the unknown.

It is here that we experience the strange half-absence of wandering at night.
With body and identity partially concealed by darkness, it becomes a way of experiencing the world
without the risk of being seen or exposed.

By joining Alice, Rebecca, Judith, Patsy, Lizzie, Sylvia, Lila, Anne, George, Clarissa and Virginia, Jane
and Andra* and many more, who claimed their right to walk wherever they want, whenever they
want.

I invoke their spirits and articulate their thoughts through my voice,
Which then gets into your head.
Together, we join in on this pursuit.

We temporarily appropriate the spaces while walking,
And reexamine our ideas and our fears
by being present in this moment of transition
between day and nighttime,
completely aware of ourselves and of our environment.

Can you grasp what this means?
This freedom?

It is so simple yet so existential.

To restrict someone's movement is admitting to having no power over apparently uncontrollable
forces. So instead, the authority is projected on those more vulnerable.
In a most cowardly fashion. Fault is often placed on those as well.
But as an alternative to confining and controlling,
Why not empower? And confront the mysterious and frightening forces instead?

The night is not scary because of darkness,
but because of those taking advantage of it.

When darkness blurs all features and boundaries, where does this leave you?

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne unzulässige Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus anderen Quellen direkt oder indirekt übernommenen Daten, Methoden und Konzepte sind unter Angabe der Quellen gekennzeichnet.

Weitere Personen waren an der inhaltlich-materiellen Erstellung der vorliegenden Arbeit nicht beteiligt. Insbesondere habe ich hierfür nicht die entgeltliche Hilfe von Vermittlungs- bzw. Beratungsdiensten (Promotionsberater oder anderer Personen) in Anspruch genommen. Niemand hat von mir unmittelbar oder mittelbar geldwerte Leistungen für Arbeiten erhalten, die im Zusammenhang mit dem Inhalt der vorgelegten Ph. D.-Arbeit stehen.

Die Arbeit wurde bisher weder im In- noch im Ausland in gleicher oder ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt. Ich versichere ehrenwörtlich, dass ich nach bestem Wissen die reine Wahrheit gesagt und nichts verschwiegen habe.

Köln, 15.03.2018.